СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#11 || 188
ИЮНЬ, 2005

| PC || PLAYSTATION 2 || GAMECUBE || XBOX || GBA || N-GAGE || DS || PSP |

Xenosaga Episode II
ПРОДОЛЖЕНИЕ ГРАНДИОЗНОЙ РОЛЕВОЙ САГИ

007: From Russia with Love
СЭР ШОН КОННЕРИ СНОВА В ДЕЛЕ



первые
PS3
XBOX 360
подробности

Earth 2160

С Землей покончено, Марс – на очереди

В РАЗРАБОТКЕ:
ADVENT RISING | **PHANTASY STAR UNIVERSE** | STUBBS THE ZOMBIE | **24: THE GAME** | HALF-LIFE 2: AFTERMATH

(game)land
9 771609 103003 06024

ОБЗОРЫ:
EMPIRE EARTH II | STRONGHOLD 2 | **UNREAL CHAMPIONSHIP 2** | STAR WARS EPISODE III | **AREA 51**


Акелла
EARTH
2160
КРИ
2005
Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, которой стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности- теперь это зависит от тебя.
WWW.EARTH2160.COM
4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
Полнофункциональный редактор для создания модов
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella", © 2005 RealityPump
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

НА СТАРТ!

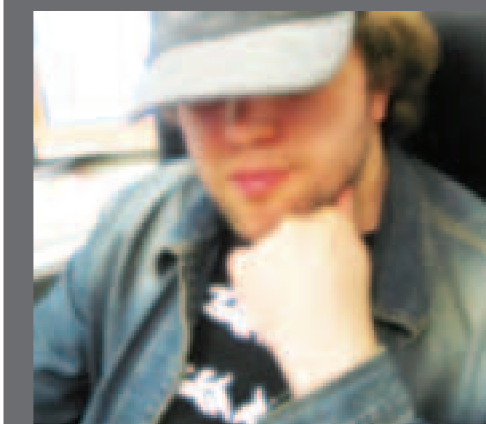
СЛОВО РЕДАКТОРА

Лето подкралось незаметно

Весна еще пугает нас прохладными деньками, но их все меньше. До сдачи номера остался один день, до E3 – три, а до начала лета еще две недели. За окном ласково светит солнце. Что может быть лучше, особенно, когда журнал практически готов? Для нас, наверное, только масса интереснейших новостей: Интернет буквально распирает от них в преддверии крупнейшей игровой выставки. На днях по всем каналам MTV прошла тв-презентация второй игровой приставки от Microsoft. Именно обсуждением новенькой Xbox 360 мы и были заняты два последних дня. Хотите присоединиться? Тогда читайте первую полосу новостей, смотрите ролики на диске и пишите нам свое мнение.

Лично мне игрушка понравилась: элегантный корпус, мощная начинка, грамотное решение с геймпадами. Пока не очень впечатлили ролики из игр. Точнее, в целом они понравились, особенно анимация персонажей, которые стали двигаться, как люди. Но чувства прикосновения к будущему не возникло. Скорее, это были ощущения из разряда чего-то давно ожидаемого и наконец-то свершившегося. То есть никаких революционных свершений, никаких потрясений, никаких открытий. Все чинно и качественно, все на своих местах, как и должно быть у хорошей продукции. Таким видится Xbox 360 мне, возможно я изменю свое отношение к ней, когда подержу в руках, поиграю в игры. Что ж, буду ждать вестей с презентаций Sony и Nintendo.

M.V. Разумкин



СТАТУС: Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Lineage 2: Chronicle 3 – Rise of Darkness

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



НА ОБЛОЖКЕ

ЕВРОАЗИАТСКАЯ ДИНАСТИЯ, ОБЪЕДИНЕННЫЕ ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ ШТАТЫ И ЛУННАЯ КОРПОРАЦИЯ, ЗНАКОМЫЕ НАМ ПО EARTH 2140 И EARTH 2150, ОКОНЧАТЕЛЬНО ИСПОГАНИЛИ ЗЕМЛЮ И ПЕРЕБРАЛИСЬ НА МАРС, ЧТОБЫ НАЧАТЬ ЕЩЕ ОДНУ ВОЙНУ. В ЗАВАРУШКУ ВВЯЗАЛИСЬ И ЗАГАДОЧНЫЕ ИНОПЛАНЕТЯНЕ...

ПОКЛОННИКАМ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ПРОЕКТОВ НАВЕРНЯКА ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ И НОВОЕ ТВОРЕНИЕ REALITY PUMP: НИКУДА НЕ ДЕЛОСЬ ЗНАМЕНИТОЕ «КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО», А СВЕРХМОЩНЫЙ ДВИЖОК ИГРЫ ВЫДАЕТ ТАКУЮ КАРТИНКУ, ЧТО ДУХ ЗАХВАТЫВАЕТ. ДА, EARTH 2160, СКОРЕЕ, НЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ EARTH 2150, А ВСЕ ТА ЖЕ ИГРА. НО СТАВШАЯ ГЛУБЖЕ, ПРОДУМАННЕЕ И КРАСИВЕЕ – КАКОЙ И ДОЛЖНА БЫТЬ ХИТОВАЯ СТРАТЕГИЯ.

ИЮНЬ #11(188) 2005

В НОМЕРЕ



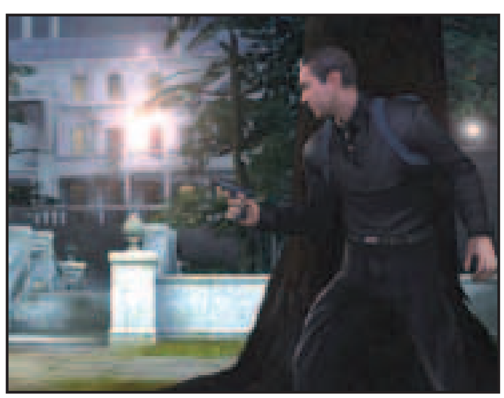
108

UNREAL CHAMPIONSHIP 2

ОБЗОР
UNREAL CHAMPIONSHIP 2 СОВСЕМ НЕ ПОХОЖ НА СВОИХ СОБРАТЬЕВ С PC. НО ПРИ ЭТОМ ОН КРАСИВ, ИНТЕРЕСЕН И МНОГИМ ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ. УЖ В ЧЕМ-ЧЕМ, А В КОНСОЛЬНОМ «МЯСЕ» MIDWAY ТОЛК ЗНАЕТ. /108



ХИТ?!
МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЕ ИНТРИГИ И ИСТОРИЯ МОЛОДОГО ВОИНА-«ДЖЕДАЯ». КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА ADVENT RISING ПРЕТЕНДУЕТ НА ЗВАНИЕ ИГРОВОГО АНАЛОГА «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН». /38



ХИТ?!
007: FROM RUSSIA WITH LOVE – КТО НЕ ЗНАЕТ ДЖЕЙМСА БОНДА? «ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ» – ДЕТАЛЬНЫЙ РАССКАЗ О ГРЯДУЩЕМ ХИТЕ ОТ ELECTRONIC ARTS. /44

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



22

ХИТ?!

СПЕЦ



30

СЛОВО КОМАНДЫ

ТАКОГО UNREAL ВЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ... ЛОВИТЕ МОМЕНТ!



Колонизаторы и мир настольно-печатных игр

Можно ли сейчас с упоением рубиться в игру десятилетней давности? Например, в Doom 2. Вряд ли. В «Колонизаторов», появившихся на год раньше второго Doom'a, с азартом режутся и по сей день. Настолки, давшие начало компьютерным и видеоиграм, – неувядающая классика. Приобщайтесь! /30



Empire Earth II

Что нам «Цивилизация»? Пятнадцать эпох – от каменного до синтетического века – и четырнадцать народов. Трехметровый Отто фон Бисмарк и охапка других героев. Плюс смена времен года и погодных условий, влияющих на геймплей. Нет, Empire Earth II не удалось переплюнуть знаменитое творение Сида Мейера, но игра получилась отменная. /94

ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ FPS NEURO ПРОДОЛЖАЕТ ДЕЛО PSY-OPS И SECOND SIGHT

56

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH ЧИТАЙТЕ ОБЗОР ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГР. И ДА ХРАНИТ ВАС ВЕЛИКАЯ СИЛА!

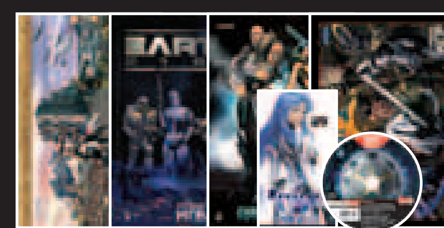
98

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

ВИДЕОКАРТЫ, КУЛЕРЫ, МОНИТОРЫ И ДЖОЙСТИКИ МАЛО ЧЕМ ВАМ ПОМОГУТ БЕЗ САМОГО ГЛАВНОГО – ЦЕНТРАЛЬНОГО ПРОЦЕССОРА. НО КОМУ ИЗ ДВУХ ОСНОВНЫХ КОНКУРЕНТОВ ОТДАТЬ ПРЕДПОЧТЕНИЕ INTEL ИЛИ AMD? МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ОТВЕТИТЬ НА ЭТОТ ВОПРОС В ТЕСТЕ ШЕСТИ СОВРЕМЕННЫХ МОДЕЛЕЙ ПРОЦЕССОРОВ РАЗНЫХ ЦЕНОВЫХ КАТЕГОРИЙ.



164

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

XBOX 360: НА СТАРТ!

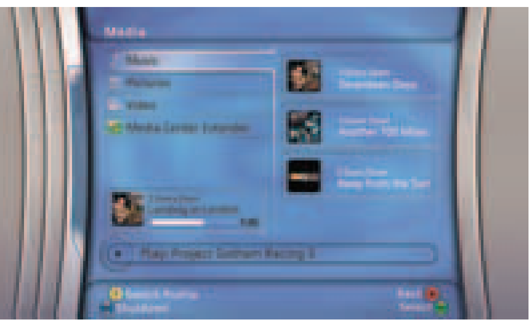
Пришла пора положить конец слухам, полунамекам и сплетням о следующей консоли от Microsoft. 12 мая компания официально анонсировала Xbox 360 в уникальной презентации, показанной на канале MTV.

Джей Аллард, «главный человек по Xbox», объясняет, как появилось название консоли: «360 градусов – это круг. Мы хотим, чтобы в центре этого круга был геймер. Консоль – для геймера, игры – ради геймера. Вы приобрели нашу консоль, мы вас обожаем». Как мы и предполагали, Microsoft стремится разыграть три туза: это технологический прорыв, поддержка кастомизации всего и вся и обновленные сервисы Xbox Live.

Итак, начинка консоли: три процессора от IBM (каждый работает на частоте 3.2 ГГц), графическое ядро от ATI на чипе с частотой 500 МГц, 512 Мбайт оперативной памяти. Таким образом, производительность центрального процессора Xbox 360 в сто раз выше (по количеству вычислений с плавающей запятой), чем у CPU первого Xbox, а общие возможности консоли превосходят то, на что способны самые современные персональные компьютеры. Комплект для подключения к Xbox Live не требуется: каждая купленная консоль может быть бесплатно подключена к онлайн-сервису. К консоли прилагается пульт дистанционного управления, с помощью которого можно «включать и выключать приставку, не вставая с дивана». Также приставка способна работать с видеокамерой, аналогичной EyeToy от Sony; пока что основное ее предназначение – видеочат с друзьями. На передней панели консоли – два слота для карт памяти объемом 64 Мбайт. Подтвердились слухи о том, что внешний вид приставки можно будет менять на лету. Различные компании будут выпускать все новые и новые «лица» (faces), в том числе и ограниченным тиражом, и придать консоли новый облик якобы не сложнее, чем сменить панели на мобильном телефоне. Пока не уточнялось, в каких комплектациях будет продаваться Xbox 360, но наверняка известно, что таковых будет несколько. Сама приставка во всех случаях останется той же, отличается лишь набор аксессуаров: жесткий диск объемом 20 Гбайт можно запросто заменить на более вместительный; подписка Xbox Live Silver позволяет скачивать демо-версии и обновления, а чтобы играть на серверах, придется раскошелиться на Xbox Live Gold. Microsoft предъявляет строгие требования к программному обеспечению консоли: каждая игра для Xbox 360 обязана поддерживать многопользовательские режимы и возможность кастомизации саундтрека. ■



Сверху: отсек для жесткого диска.



Xbox 360 – платформа не только для игр. Консоль может проигрывать музыку и видео, хранить цифровые фото.





Спереди: привод DVD-дисков, разъемы для карт памяти, кнопка Power.





Геймпад сзади: обратите внимание на наличие сразу четырех «шифтов» и закрепленного на корпусе аккумулятора.



Геймпад спереди. Расположение аналоговых ручек осталось неизменным.

КОРОТКО

ХАКЕРСКОЙ ГРУППЕ PARADOGS удалось взломать защиту нового формата Sony. Они смогли скопировать UMD-диск в файл-образ ISO. Правда, записать его обратно на диск и запустить игру пока не получается, также нет эмуляторов для компьютера, чтобы запустить образ. Однако начало уже положено.

КОМПАНИЯ ACTIVISION сообщила о приобретении игровой фирмы Toys for Bob, известной по таким играм, как Star Control 1 и Star Control 2. Сейчас компания занимается разработкой проекта на основе фильма от DreamWorks, Madagascar. Штат студии насчитывает 26 человек.

В ЭТОМ ГОДУ на вручении премии MTV Movie Awards появится новая номинация «Лучшая игра по фильму». Среди претендентов на звание: Spider-Man 2, Van Helsing, Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban и The Incredibles. Награждение состоится 9 июня текущего года.

ДАТА ВЫХОДА В СВЕТ Juiced была вновь перенесена: теперь это событие назначено на осень текущего года, о чем было сообщено компанией THQ. Причины задержки вполне традиционны: разработчики не укладываются в срок и не хотят выпускать проект сырым. Таким образом, Juiced «опаздывает» уже на целый год.

РАЗРАБОТКА STATE OF Emergency 2, которой занималась обанкротившаяся VIS Entertainment, теперь легла на плечи BAM! Entertainment, которой и

NOKIA 3230



От новой много-
пользовательской игры
Agent V, управляемой
движениями телефона,
до электронной почты
и удобного ежедневника.
Смартфон Nokia 3230.

Для работы. Для развлечений. Для тебя. Смартфон Nokia 3230.



Горячая линия Nokia: (095) 727-2222.
Часы работы: 08.00-20.00
(московское время), Пн.-Пт.

www.nokia.ru

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

ACCLAIM ВОЗРОЖДАЕТСЯ, НО С ДРУГИМ НАЗВАНИЕМ

Мертвая уже компания Acclaim продолжает о себе напоминать. Чаще всего в последнее время ее имя упоминается в связи с компанией Fund4Games. Так, совсем недавно мы сообщали вам о том, что последняя приобрела права на бывшие в разработке у Acclaim игры Interview with a Made Man и ATV3. На этот раз стало известно, что Fund4Games решила возродить обанкротившуюся в прошлом году фирму. Именно благодаря ее финансированию бывшие сотрудники Acclaim во главе с Джоном Олдхэмом организовали новую фирму, получившую название SilverBack Studios. Теперь им предстоит продолжать разработку Interview with a Made Man, права на которую были переданы им Fund4Games. Релиз проекта состоится в следующем году. Напомним, что Acclaim развалилась в сентябре прошлого года, когда не смогла погасить долги перед множеством кредиторов и была объявлена банкротом. Именно тогда с молотка была пущена как интеллектуальная, так и физическая собственность компании. ■



VU И VALVE – КОНЕЦ ДРУЖБЫ?

Компания Valve отвоевала права на издание своих игр у Vivendi.

Разбирательство между Vivendi Universal и Valve по поводу продаж Half-Life 2 закончилось, и надо сказать, что вполне мирно. Напомним, что еще в 2002 году первая подала иск в суд по поводу того, что VU предоставляла некоторым игровым клубам право на установку игры Counter-Strike, при этом Valve не получала с этого ни цента. Не имели они денег и за Counter-Strike: Condition Zero. В ответ на это в прошлом году Valve получила встречный иск, в котором ее обвиняли в незаконной продаже Half-Life 2 через ее систему Steam. Здесь придется сделать небольшое отступление и объяснить, что собой представляла эта система. За несколько недель до начала официальных продаж этого проекта Valve через принадлежащую ей службу Steam начала по предоплате рассылать ее пользователям кусочки игры, которую, правда нельзя было запустить без специального ключа, что предоставлялся пользователям только в день официального начала продаж. Естественно, весь доход от продаж через Steam шел непосредственно в карман Valve, минуя VU, официального издателя игры. Именно против этого последняя и выступила, а так как юристы Гейба Ньювела, генерального директора Valve, не растерялись, то сразу подали ответный иск, потребовав отдать им все права на издание и продажу их проектов. Итак, теперь VU передала все права на издание и продажу Half-Life, Half-Life 2, Counter-Strike, Counter-Strike: Condition Zero и Counter-Strike Source их непосредственным разработчикам. При этом компромисса удалось достичь без судебного разбирательства – иски были отозваны. ■



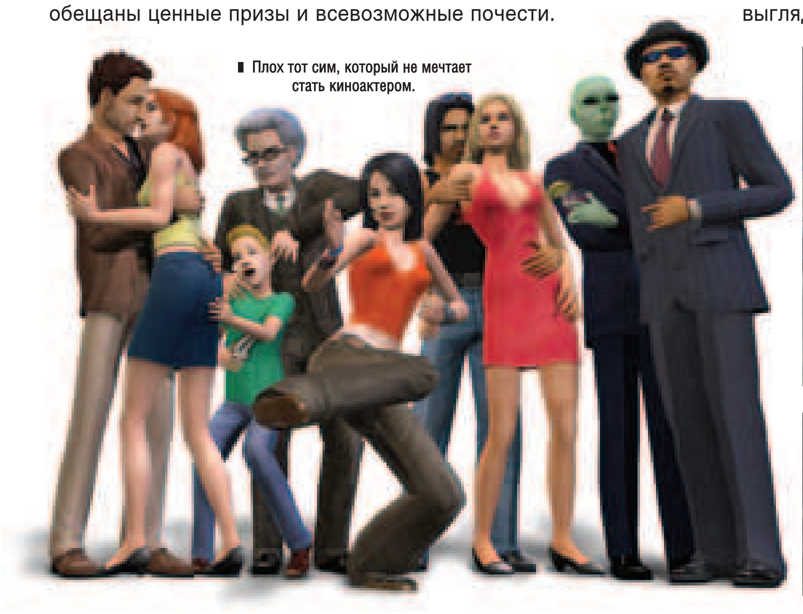
■ Valve обещает, что игры компании будут продаваться и через интернет, и в магазинах.

СИМСОМАНАМ НА ЗАМЕТКУ

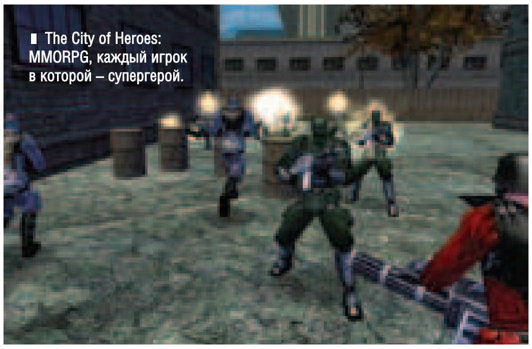
Electronic Arts предложила всем обладателям The Sims 2 почувствовать себя в роли сценаристов и режиссеров в одном лице.

Компания Electronic Arts придумала конкурс, с помощью которого, по их мнению, обладатели сверхпопулярной игры The Sims 2 смогут почувствовать себя режиссерами и выразить все свои творческие замыслы и амбиции. Любой желающий может попробовать снять фильм с участием своих Симов в главной роли, при этом режиссеры могут творить в нескольких жанрах: боевик, комедия или драма. Что из этого получится, пока неизвестно, но снявшим лучший ролик обещаны ценные призы и всевозможные почести.

Стоит, однако, обратить внимание, что подобные конкурсы – отнюдь не новинка в игровом бизнесе. Таким образом интерес к своим проектам старается подогреть не одна компания. В недавнем прошлом этот же метод был использован азиатской компанией NCsoft, когда они предложили игрокам снять фильмы в комедийном и экшн жанрах для MMORPG The City of Heroes. Тогда удалось привлечь и вернуть в мир игры несколько тысяч игроков. Так что затея Electronic Arts выглядит вполне обоснованно. ■



■ Плох тот сим, который не мечтает стать киноактером.



■ The City of Heroes: MMORPG, каждый игрок в которой – супергерой.





КОРОТКО

были проданы соответствующие права. Проект появится на PlayStation 2, Xbox и PC этой осенью. Издатель пока неизвестен.

ОТЛОЖЕНА ИГРА SCARFACE: The World is Yours, основанная на известном фильме. Релиз теперь назначен на следующий год. Среди целевых платформ называются PlayStation 2, PC, Xbox и Xbox 360.

БИЛЛ ГЕЙТС официально подтвердил, что выход Xbox 360 назначен на конец этого года и что впервые консоль будет показана 12 мая этого года в специальном шоу на MTV.

ВСЛЕД ЗА ДВУМЯ квестоделами, компаниями Troika Games и Oddworld Inhabitants, закрылась в этом году и Elixir Studios, разработчик Republic: The

THQ УВЕЛИЧИЛА СВОЙ ГОДОВОЙ ДОХОД НА $115.9 МЛН.

Игры по мотивам популярных фильмов принесли компании очень много денег.

За прошедший 2005-ый финансовый год компания THQ получила общий доход в размере $756.7 млн. против прошлогодних $640.8 млн. При этом чистая прибыль составила $62.8 млн., по $1.56 за акцию, что на $27 млн. ($0.64) выше результатов, достигнутых в 2004 году. Доход за последний квартал оказался равен $171.9 млн., что выше показателей за аналогичный период в прошлом году на $48.8 млн. Чистая прибыль достигла $10.1 млн. против $5.7 млн. в прошлом году. Таких результатов удалось добиться благодаря хорошим продажам игр, основанных на известных фильмах, среди них оказались: The Incredibles, SpongeBob SquarePants Movie и Finding Nemo. К концу следующего года доход THQ должен приблизиться к отметке в $750 млн., а прибыль – снизиться до $1 за акцию. ■



«Суперсемейка» – один из тех проектов, который помог THQ добиться успеха.

КОРОТКО

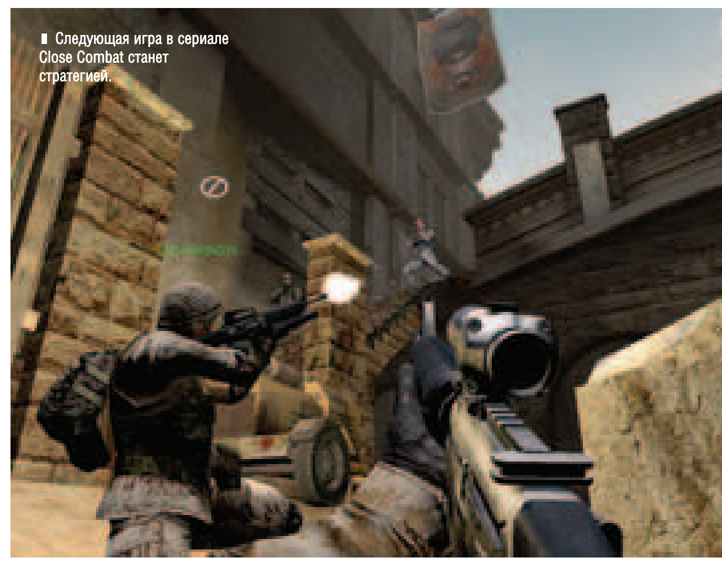
Revolution и Evil Genius. Причина стала за последнее время вполне привычной: не нашлось издателя для нового, очень амбициозного проекта.

КОМПАНИЯ INTERPLAY продала торговую марку Dark Alliance. Напомним, что фирма сейчас испытывает серьезные финансовые затруднения и недавно уже продала часть своей интеллектуальной собственности, среди которой оказались Fallout и Redneck Rampage.

КОМПАНИЯ BUENA Vista Games заявила, что отныне будет самостоятельно заниматься изданием своих игр на территории Европы. Напомним, что совсем недавно во владение этого подразделения Disney перешла студия Avalanche Software.

DESTINEER ПРИОБРЕЛА ATOMIC GAMES

Компания Destineer купила разработчика игр Atomic Games, известную геймерам по проекту Close Combat. Сумма заключенной сделки пока неизвестна, зато было объявлено о том, что компании будут трудиться над совместными проектами Close Combat: First to Fight и Close Combat: Red Phoenix, а также над некоторыми не анонсированными пока играми для консолей следующего поколения. Компания-покупатель не слишком хорошо известна игрокам, в основном она занимается разработкой военных обучающих проектов по спецзаказам для различных государств. Правда, фирма отметилась несколько раз выпуском средних проектов, таких как John Deere American Farmer и In-Fisherman Freshwater Trophies. Помимо Atomic Games в распоряжении Destineer также находится студия MacSoft, занимающаяся портированием и разработкой проектов под платформу Mac. ■



Следующая игра в сериале Close Combat станет стратегией.

TURBINE ПОЛУЧАЕТ ДЕНЬГИ

Компания Turbine Entertainment получила в качестве финансирования от таких организаций, как Capital, Tudor Ventures, Polaris Venture Partners и Highland Capital Partners сумму в $30 млн. Эти активы пойдут на разработку, самостоятельное издание и поддержку готовящихся к выходу многопользовательских онлайновых проектов The Lord of the Rings: Middle-Earth Online и MMO: Dungeons & Dragons Online. Напомним, что Turbine в недавнем прошлом выкупила права на MMO по произведению Толкиена и теперь самостоятельно занимается ее выпуском, который запланирован на следующий год. Также компании сейчас принадлежат права на Asheron's Call, выкупленные у Microsoft. Кстати, это уже не первые финансовые вливания со стороны Polaris Venture Partners и Capital Partners: до этого, в декабре 2003 года, они вложили в Turbine $18 млн. ■



КОМПАНИЯ TAPWAVE УХОДИТ

Создатель карманной консоли Zodiac сообщил о том, что не собирается больше выпускать устройства под своей торговой маркой.

Tapwave, создатель карманной консоли Zodiac, объявил о том, что больше не собирается выпускать электронные устройства, а также софт под своим торговым знаком, что означает конец поддержки достаточно интересной консоли. Компания, правда, продолжит свою деятельность в сфере игрового бизнеса, но работать будет только над заказами OEM компаний. Zodiac была запущена в продажу в начале 2004 года, в Америке же появилась лишь в июле того же года, но, несмотря на всю свою амбициозность, популярности ей добиться так и не удалось. Что на это повлияло, сказать сложно, но, скорее всего, слишком слабая реклама, а также плохая поддержка со стороны разработчиков игр. Проекты под Zodiac по большей части выпускались и разрабатывались самой Tapwave, и популярными играми среди них стали лишь Tony Hawk's Pro Skater 4, Doom II и Spy Hunter. Напомним, что рассматриваемое устройство представляло собой PDA, построенное на основе Palm OS, обладало процессором i.MX1 ARM9 от Motorola, в качестве графического процессора использовало ATI Imageon, поддерживающего как 2D, так и 3D. В качестве экрана использовался 3,8-дюймовый 16-битный дисплей с разрешением 480 x 320. Однако основным отличием от существовавших тогда конкурентов была поддержка проигрывания музыки, отображение видео, фото, поддержка BlueTooth и многое другое. К сожалению, цена на устройство была и остается достаточно высокой: $399 за версию со встроенной памятью в 128Мб и $299 за версию с 32 МБ, что не выдерживает никакой конкуренции с Game Boy Advance от Nintendo. Естественно, при выходе на игровую сцену таких монстров, как Nintendo DS и Sony PSP, судьба консоли была предрешена. Тем более что на рынок карманных консолей недавно вышла Gizmondo, предоставляющая набор функций, подобный Zodiac, но при этом намного большие возможности и более демократичные цены на урезанные модели. ■



Крошка-консоль не выдержала натиск PSP и DS.

ВМЕСТЕ МЫ СИЛА

К концу сентября на игровом фронте появится новый гигант Namco Bandai Holdings.

В мае произошло еще оно слияние компаний. Последовав примеру Foundation 9 и Sega Sammy Holdings, фирмы Namco и Bandai приняли решение объединить свои ресурсы. К 29 сентября на игровом рынке появится новое название – Namco Bandai Holdings. Совершаемую сделку оценивают в $1.753 млрд., штат же нового гиганта достигнет трех с половиной тысяч сотрудников. Namco Bandai Holdings будет третьим по величине японским издательством видеоигр (после Nintendo и Sega Sammy Holdings). Думаем, рассказывать о достижениях Namco никому не следует, но все-таки напомним, что именно в их игровой библиотеке находятся такие проекты, как Pac-Man, Tekken и Soul Calibur. Bandai же не слишком известна среди геймеров, так как ее основным профилем являлось производство обычных игрушек, а также создание аниме. Сейчас новые партнеры заявляют, что собираются выходить на мировой рынок и создавать проекты не только для консолей, чем в основном и занималась Namco, но и для платформы PC. Так, сейчас объединенными силами будет разрабатываться и выпускаться PC-проект RPG Hellgate: London, а также некая, пока не анонсированная, многопользовательская онлайновая игра. Не стоит забывать и о том, что в распоряжение нового холдинга перейдут права на многие популярные проекты, например Dragon Ball Z и Power Rangers. Уже сейчас в разработке находятся игры по сериям Digimon, .hack, Gundam и Inuyasha.

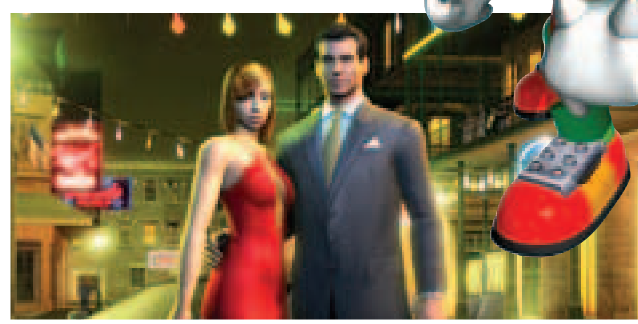
Как уже отмечалось, данное объединение не является первым и, скорее всего, не станет последним в игровом бизнесе. Многие аналитики связывают подобные действия со стороны крупных и средних компаний с подготовкой к выходу в свет консолей следующего поколения, который означает увеличение объемов средств, выделяемых на разработку новых технологий, а также переход на новый технический уровень. ■

ДЕСЯТКА ЛУЧШИХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Английское издание Develop Magazine опубликовало список из ста самых популярных игровых разработчиков в мире, взяв в качестве критерия объем продаж за период с первого января 2004 года по 31 декабря того же года. Ниже следует первая десятка компаний из этого списка.

1. EA Canada – $176889836
(в расчет принимается только рынок Великобритании)
2. Rockstar North – $134425159
3. Maxis – $60353769
4. EA Redwood Shores – $57881122
5. Ubisoft Montreal – $43375877
6. London Studios (SCEE) – $43346412
7. KCE Tokyo (Konami) – $41871718
8. Sonic Team – $39288721
9. Codemasters – $36243472
10. EA Los Angeles – $35833447 ■





CODEMASTERS МЕНЯЕТ ДИРЕКТОРОВ

В Codemasters на должность генерального и операционного директора были назначены, соответственно, Род Казенс и Тон Вильямс.
В составе издательства Codemasters произошли некоторые изменения. На должности генерального директора и нового операционного директора были назначены, соответственно, Род Казенс и Тон Вильямс. Последний имеет более чем восемнадцатилетний опыт работы в игровой индустрии. До поступления на службу в Codemasters он трудился на благо BAM! Entertainment в качестве вице-президента. Также он работал в составе Take-Two Interactive и Acclaim Entertainment (в должности операционного директора). Казенс же сейчас насчитывает более двадцати пяти лет игродельческого стажа. Свою деятельность он начал еще в 1981 году, когда создал первую студию Quicksilva, занимавшуюся издательством игровых проектов. Недолго просуществовав, компания была закрыта, и Род перебрался на работу в Activision, а затем в Acclaim. В последней в 1993 году он принял на себя обязанности президента европейского подразделения компании. В 2003 г. он занял должность генерального директора Acclaim, проработав в ней вплоть до ее закрытия в сентябре прошлого года. Покинувший свое место Дэвид Дарлинг теперь будет работать в качестве креативного директора компании, взяв на себя управление разработкой мобильных игр и MMO-проектов. ■

КОРОТКО

CRITERION STUDIOS занимается разработкой Burnout: Legends для PSP, которая должна впитать в себя все самое лучшее из предыдущих трех частей игры. Разработчики обещают задействовать возможности беспроводной связи при создании режима для нескольких игроков. В продажу проект поступит к сентябрю текущего года.

HARMONIX SYSTEMS, разработавшие такие достаточно неординарные игры, как Frequency, Amplitude, Karaoke Revolution, сейчас занимаются созданием нового проекта под названием Guitar Hero, который, судя по пресс-релизу, сильно будет напоминать Konami'вский Guitar Freaks. При этом поставляться Guitar Hero будет вместе со специальном контроллером в виде гитары от RedOctane.

ФИНАНСЫ ELECTRONIC ARTS НЕ УНЫВАЮТ

В этом году счета Electronic Arts увеличились на $504 млн.



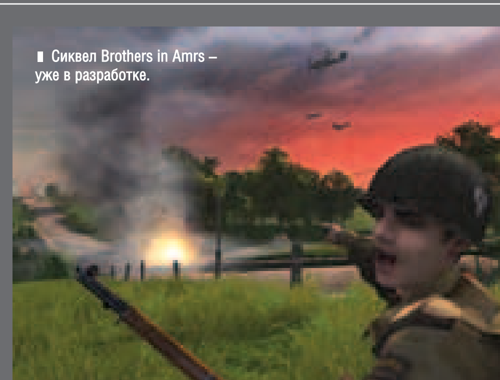


Финансовое положение одной из самых крупных в мире игровых компаний, Electronic Arts, с каждым годом все улучшается. За прошедший 2005 финансовый год фирме удалось заработать $3.129 млрд., что на $172 млн. больше прошлогоднего результата. Чистая прибыль, однако, снизилась с $577 млн. до $504 млн., т.е. с $1.87 до $1.59 за акцию. За последний, четвертый, квартал прошлого года общий доход снизился на 8% по сравнению с тем же периодом в 2003 г. и составил $553 млн. Чистая прибыль составила $8 млн. и $0.02 за акцию против $90 млн. и $0.29 соответственно. За этот квартал основную прибыль принесли следующие игры: NBA Street 3, EA Sport Fight Night Round 2, Need For Speed Underground 2, FIFA Street и Time Splitters Future Perfect. Помимо этого, в 2004 году Electronic Arts удалось обзавестись несколькими долгосрочными эксклюзивными договорами, а именно – с NFL, NFLPA, ESPN, NCAA и AFL. Была приобретена компания Criterion Software вместе с сериалом Burnout и игрой Black, а также движком RenderWare; и фирма Digitall Illusions, а также 20% Ubisoft (все помнят связанный с этим скандал?).
К концу следующего 2006 года компания планирует получить доход около $3.4 – $3.5 млрд., что на 9-12% выше сегодняшних результатов. Чистая же прибыль на акцию должна достигнуть диапазона $1.55 – $1.70. Доход же, рассчитанный на первый квартал 2006 года, окажется ниже прошлогодних показателей на $132 – $92 млн., при этом чистая прибыль увеличится с $0.08 до $0.22 – $0.28 за долю. ■

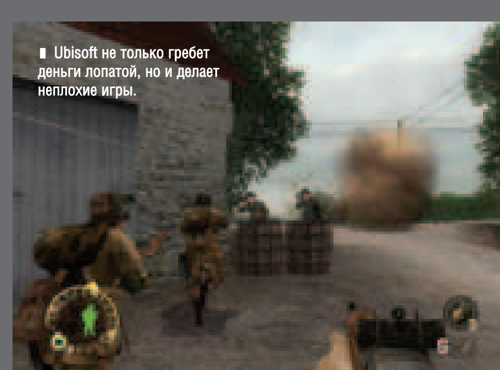
UBISOFT ОТЧИТАЛАСЬ О ДОХОДАХ

Компания Ubisoft сообщила о рекордном общем доходе в $676 млн.

Французское игровое издательство Ubisoft обнародовало свои финансовые достижения за прошедший год. Заявив о рекордном годовом доходе в $676 млн., компания, однако, умалчивает о чистой прибыли, что не может не наводить на мысль о том, что в эту графу могли быть записаны и отрицательные результаты. Доход за четвертый квартал составил $278 млн., о прибыли также ни слова сказано не было. Правда, за этот год компании удалось добиться впечатляющих продаж игр. Brothers in Arms: Road to Hill 30, например, были проданы тиражом в 1.7 млн. копий, а Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory разошлась в количестве 2.5 млн. экземпляров. Также в отчете были особо отмечены результаты продаж на Nintendo DS – общий тираж проданных Asphalt Urban GT и Rayman достиг количества в 740 тыс. коробок. Помимо этого неплохо продавались игры из серий Tom Clancy's Ghost Recon (более 2,8 млн.) и Prince of Persia (около 3 млн.). Стоит отметить, что в этом году компания выделила несколько сотен миллионов долларов на свое дальнейшее развитие и увеличение штата сотрудников. За прошедший двенадцатимесячный период количество трудящихся было увеличено на шесть сотен человек, а к марту 2006 года должно достигнуть 2900 сотрудников. Не стоит забывать и о том, что в прошедшем году часть компании (20%) была куплена Electronic Arts.
В первом квартале нового года Ubisoft планирует поднять свой доход на 20%, достигнув отметки в $195 млн. ■



Сиквел Brothers in Amrs – уже в разработке.



Ubisoft не только гребет деньги лопатой, но и делает неплохие игры.

КОРОТКО

SONY ONLINE Entertainment и Stuff Magazine придумали весьма оригинальную акцию. Они ищут девушку, похожую на ту, что изображена на всех артах с игрой EverQuest II. Поиски продлятся вплоть до 12 июля этого года. При этом участницам, претендующим на звание «девушки с рисунка», должно быть более 21 года. Однако что за приз ожидает победительницу – пока неизвестно.

2K GAMES ОБЪЯВИЛА О СВОЕМ сотрудничестве с компанией Сида Мейера Firaxis, в рамках которого первая займется издательством Sid Meier's Pirates! для Xbox. Помимо этого, 2K Games


Акелла
COLD FEAR™
КРИ 2005
От создателей
ALONE IN THE DARK
UBISOFT
DARKWORKS
Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...
Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
Жаждущие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля - призрака
Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ!
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella", © 2004 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo aretrademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Darkworks
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

АВТОРУ TETRIS ВРУЧИЛИ СПЕЦИАЛЬНУЮ НАГРАДУ GAMELAND AWARD

Награда нашла героя. Автор самой популярной игры во всем мире получает спецприз от нашего издательства.

11 мая на открытии Кубка России по компьютерному спорту в Экспоцентре на Красной Пресне организаторы Первой церемонии вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award вручили Алексею Пажитнову, создавшему Tetris, специальную награду «За вклад в развитие игровой индустрии».

«Мы не смогли вручить статуэтку на самой церемонии, которая проходила 5 марта в Театре Российской Армии, так как Алексей живет и работает теперь в США, – сказал на открытии PR-директор игровых журналов «Гейм Лэнда» Максим Баканович. – Поэтому когда узнали, что в мае господин Пажитнов будет в Москве, решили наверстать упущенное».

Вручавший статуэтку директор Департамента стратегии построения информационного общества Министерства информационных технологий и связи России Олег Бяхов пошутил: «Вот тут говорят, что большой вред наносят «кровавые игры», а вот я уверен, что если посчитать, сколько человечество потратило времени на игру в Tetris, то вреда намного больше, потому как миллионы людей во всем мире бросали все дела и часами напролет играли».

По разным данным, за 20 лет с момента появления Tetris во всем мире было продано более 200 миллионов лицензионных и пиратских копий. Получая награду, Алексей Пажитнов слегка смущался. Зато заметно оживился, когда ему предложили поучаствовать в шоу-матче по Tetris с Олегом Бяховым. В исходе поединка никто не сомневался – победа и гром аплодисментов достались автору игры.

Также в рамках Кубка по компьютерному спорту традиционно был организован Кубок «Страны Игр» по консольным дисциплинам, получивший приставку «Весенний». Подробный репортаж об этих событиях читайте в следующем номере журнала. ■



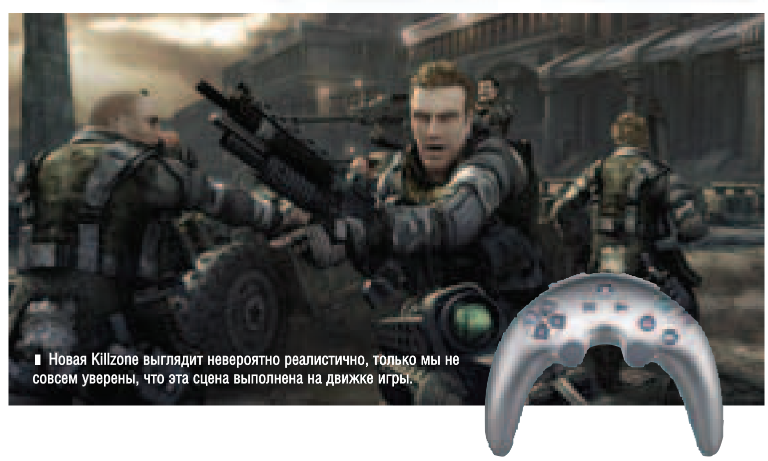
PLAYSTATION 3

Короткой строкой: PS3 мощнее, чем Xbox 360; консоль появится на рынке весной 2006 года и непременно будет совместима с PSP.

Sony анонсировала свою консоль через несколько дней после того, как Microsoft показала публике Xbox 360. Итак, PlayStation 3 будет работать на процессоре Cell, который производит операции с плавающей запятой почти в два раза быстрее, чем процессор Xbox 360. На борту приставки 256 Мбайт оперативной памяти и столько же видеопамяти, графический чип от nVidia, работающий на частоте 700 МГц (против 500 МГц у видеочипа Xbox 360). В приставку встроены шесть USB-портов, есть место для съемного жесткого диска. Контроллеры следующего поколения непременно будут беспроводными, к одной консоли можно подключить до семи геймпадов (напомним, что Xbox 360 умеет работать только с четырьмя). PlayStation 3 будет соединяться с PlayStation Portable через Wi-Fi, причем разработчики могут использовать портативную консоль как геймпад для PS3. Представители Sony еще раз напомнили, что приставка окажется обратно совместимой с PSone и PS2. Игры нового поколения будут поставляться как на обычных DVD-носителях, так и на дисках формата Blu-ray. Sony официально подтвердила, что запуск консоли состоится не раньше весны следующего года. И последнее: среди игр для новой платформы уже заявлены Devil May Cry 4 и некий проект по мотивам Final Fantasy VII. Обратите внимание: это не римейк старой RPG, а совершенно новая игра. Подробности – в следующем номере. ■



■ По характеристикам PlayStation 3 явно опережает своего конкурента, посмотрим как будет с играми и ценой.

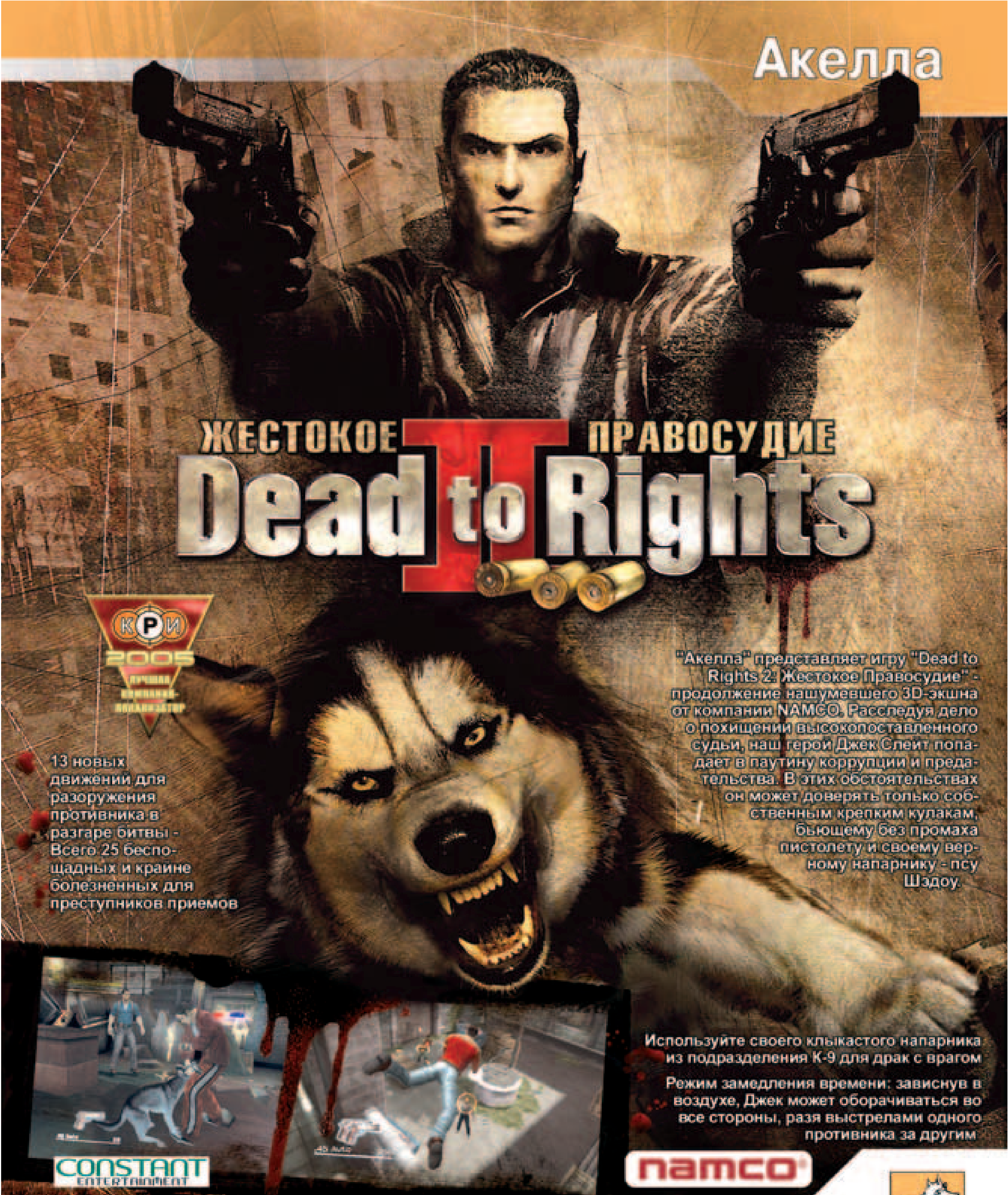


■ Новая Killzone выглядит невероятно реалистично, только мы не совсем уверены, что эта сцена выполнена на движке игры.

SONY ОТКАЗАЛАСЬ ОТ ВОЙНЫ

SONY решила не ссориться с Бангладеш и убрать из игры предмет возмущения правительства этой страны.

В прошлом номере мы вам рассказывали о конфликте между южно-азиатской страной Бангладеш и компанией SONY. Напомним, что тогда министр иностранных дел вышеупомянутого государства возмутился тем фактом, что его страна представлена в игре SOCOM 3: U.S. Navy Seals в качестве одного из оплотов терроризма и пригрозил японскому игровому гиганту запретом продажи их проекта на территории государства, а также судебным разбирательством, если SONY не предпримет соответствующих действий по устранению возникшей проблемы. Как это ни странно, но корпорация из Страны восходящего солнца согласилась с требованиями министра иностранных дел и пошла на попятную. Теперь, по заявлению главы компании, из SOCOM 3: U.S. Navy Seals будут вырезаны все упоминания о Бангладеш. Напомним, что Sony не в первый раз приходится частично вырезать контент из своих игр, подобный инцидент уже был с канадскими властями при создании игры Syphon Filter, в которой террористы захватили одну из станций метро. Тогда SONY тоже решила не ссориться и просто вырезать из финального релиза предмет спора. ■



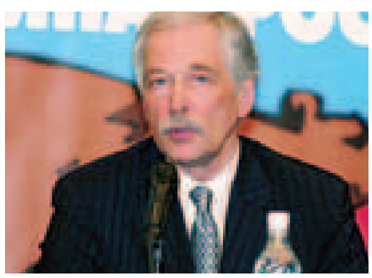
Акелла
ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights II
КРИ 2005
"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.
13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов
Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим
CONSTANT ENTERTAINMENT
namco

РОССИЙСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО ЗАИНТЕРЕСОВАЛОСЬ ИГРАМИ

Впервые российское правительство решило обратить внимание на компьютерные игры и даже пытается способствовать их развитию.

Партия «Единая Россия» и компания «МедиаХаус» организовали конкурс разработчиков компьютерных игр, который должен состояться в рамках финала Кубка России по компьютерным играм в Экспоцентре на Красной Пресне. Конкурс проходил с 11 по 14 мая, принять участие в нем мог любой желающий, но только при условии, что его проект отвечает определенным требованиям. Так, к участию не допускались игры, пропагандирующие секс, насилие, расизм, наркотики и т.п., а также те, которые требуют дополнительных устройств управления, таких, как руль или джойстик. Ну и, естественно, допускались только проекты на русском языке. Правда, не имело значения то, на какой стадии находится проект – полная версия или только демка. Все участники получили призы и подарки от компании «МедиаХауз», а победителям, занявшим призовые места, были вручены денежные награды от Московского представительства Партии «Единая Россия».
Стоит заметить, что подобная акция со стороны нашего правительства выглядит несколько удивительно, особенно если учесть, что в Российской Федерации игры вообще не считаются сколь-нибудь серьезным источником дохода для казны. Если в других странах, таких, как Великобритания или США, такие действия являются вполне закономерными, и там правительство старается поддерживать молодых разработчиков, так как игры составляют существенную часть дохода для государственного бюджета, то что движет нашими политиками – пока неизвестно. Будем надеяться, что это не единичная акция, и наша страна все-таки сможет выйти на новый уровень. ■





«Сфера» в 9-ой «Стране Игр»

Благодаря нашей ошибке вы спокойно сможете путешествовать по миру «Сферы» вместе в приятелем в течение месяца.

Наверняка каждого купившего 9-ый номер «Страны Игр» удивила вложенная в него бумажка с неким кодом и ссылкой на сайт отечественной MMORPG «Сфера».
Действительно, ни в номере, ни на дисках нет ни слова об этой акции. На вкладыше, попавшем в журнал по ошибке, приведен код, дарующий месяц бесплатной игры в эту самую «Сферу». А в 10-ом номере «СИ» к купону с кодом прилагается еще и полная версия игры на диске (причем и на CD, и на DVD).
Что делать дальше? Есть два варианта. Первый: если у вас есть 9-ый и 10-ый номера журнала, поделитесь с товарищем кодом и дистрибутивом, а затем вместе играйте в свое удовольствие (ведь в MMORPG гораздо веселее играть компанией).
Второй вариант для тех, кто по каким-то причинам остался без 10-ого номера. Чтобы начать игру, требуется скачать дистрибутив по ссылке http://sphere.yandex.ru/rus/client.xml (237 Мбайт). Затем все как обычно: регистрируетесь на сайте (http://sphere.yandex.ru/rus/createuser.xml) и запускаете игру. Заметим также, что купон действителен только для нового аккаунта: продлить с его помощью уже существующий вам не удастся. ■

КОРОТКО

теперь станет основным партнером компании, заменив на этом месте Atari.

В ИНТЕРНЕТЕ появились слухи о том, что S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl не появится в следующем году, как это было объявлено ранее. Основным источником подобных домыслов стал опубликованный финансовый отчет THQ со списком релизов на следующий год, где сего боевика не оказалось. Так что очень может быть, что игру придется ждать вплоть до 2007 года.

НЕ ТАК ДАВНО МЫ УПОМИНАЛИ о том, что Джон Ву занят разработкой некой игры. Оказалось, что мэтр боевиков занимается созданием проекта Demonik для консолей следующего поколения. Однако главное не в этом, а в том, что помогает ему в нелегком деле не кто иной, как сам Клив Баркер. Думается, жанр проекта объявлять не нужно...

FUNCOM СООБЩИЛА о том, что, несмотря на свою занятость разработкой нового MMO-проекта, они не забывают про Anarchy Online. В связи с этим в скором времени в продажу должен поступить новый add-on Anarchy Online – Lost Eden, который привнесет новых врагов и локации.

В ИНТЕРНЕТЕ появилась информация о том, что новый Sonic не станет эксклюзивной игрой для Nintendo DS, но в скором времени появится и на PSP.

В СЕТИ ПОЯВИЛАСЬ информация о том, что PlayStation 3 по мощности будет сильнее Xbox 360 в три раза.

КРОССЫ В МАССЫ

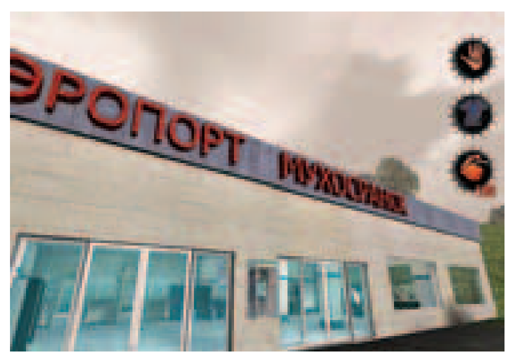
Компании Adidas и Eidos заключили договор, по которому первая займется рекламой своей новой коллекции обуви Adidas' Hyperride в PSP-проекте Freerunning. Самое интересное в этой сделке – то, что в ней нет денежного вопроса. Ни одна из компаний никому ничего не платит – Eidos просто предоставляет свой проект для размещения в нем рекламы кроссовок, а Adidas в то же время предоставляет свои рекламные ресурсы для раскрутки игры: теперь игра Freerunning будет крутиться на всех мониторах в официальных магазинах известной спортивной компании. ■



Кросс-реклама кроссовок – хороший каламбурчик...

МУЗЫКА ДЛЯ РОССИИ

Компания Avalon Style Entertainment, занимающаяся разработкой российского add-on'а к Postal 2 объявила о том, что подписала договор с некоторыми нашими панк-группами на запись саундтрека к игре «Postal 2: Штопор Жжот». Музыкальные команды, музыку которых придется слушать тем, кто приобретет игру, следующие: «Дергать!», « Ышо? Ышо!», Distemper, Necondition, Komatozz, «Skальпель», «Штайнкопф», «Порт(812)», « Червона рута», «Три15» и многие другие. Будем надеяться, что музыкантам удастся поддержать атмосферу игры, что, судя по названиям заявленных команд и скриншотам из проекта, будет нетрудно. ■



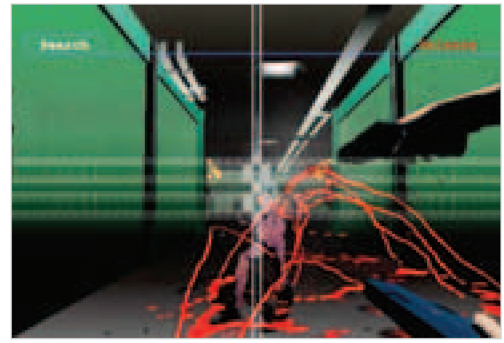
СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ ПРИНЕСУТ ОГРОМНЫЕ ДЕНЬГИ

Аналитики из Juniper Research опубликовали отчет о будущем развитии мобильного игрового рынка. Так, только к концу этого года общий доход, который получат провайдеры мобильных развлечений, составит $17.6 млрд., что превысит показатели за прошлый год на 71%. Тенденция к развитию и укрупнению этого рынка продолжится и в 2009 году, когда получат распространение технологии 2.5G и 3G, доход поднимется до отметки в $59 млрд. При этом на долю игр придется почти 61% от всей суммы. В эту цифру входят и азартные развлечения. Стоит заметить, что к 2009 году должен снизиться в четыре с половиной раза интерес к мелодиям звонков, которые сейчас приносят 31% годового дохода мобильных игровых сервисов. Зато должна резко вырасти потребность в скачиваемой музыке, на ее долю будет приходиться до 8%. ■


Акелла
Подземелья Анкарии
Князь Тьмы
Sacred Underworld
КРИ 2005
Лучшая компания-локализатор
ACTION ASCARON LINE
Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демон (Daemon) и дварф (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!
И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
30 абсолютно новых видов кровожадных монстров
Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов
Возможность импортировать в игру вашего персонажа из оригинального «Князя Тьмы»
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella", © 2005
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella







Madagascar | Игра по мотивам нового компьютерного мультфильма. Картина уже собирает кассу в кинотеатрах мира. Игра не отстает.

Dragonshard | Игра создается по лицензии Dungeon & Dragons. Только вот жанр у нее несколько необычный – не RPG, а RTS.

Killer7 | Проект оставался загадкой для всех практически до самого выхода. Что там такого сделали Capcom, уже можно оценить.

ДОЖДАЛИСЬ?

GTA: SAN ANDREAS

- **Платформа :** PC, Xbox
- **Издатель:** Take-Two

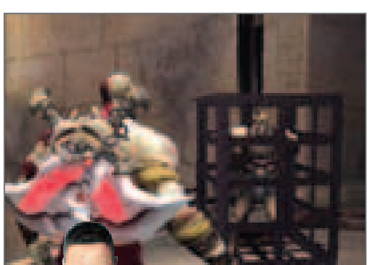
Главная игра прошлого года (а то и пятилетия) на Playstation 2 осчастливила своим приходом на Xbox и обосновалась на персональном компьютере. Некоторые косметические улучшения прилагаются. Лето будет жарким. ■



GOD OF WAR

- **Платформа :** PS2
- **Издатель:** SCEE

Зубодробительный экшн отныне доступен европейцам. Игра, схожая по драйву с Devil May Cry 3, а по глобальности – с небезызвестным Shadow of Rome. Отличная графика, достойная камера и приятное управление. Однозначный хит. ■





Cold Winter Эндрю Стерлинг, спецагент британской разведки и главный герой игры, уже выбрался из китайских застенков.

Почему Nintendo DS нельзя соединить с GameCube?

Несмотря на полную совместимость с играми для GBA, Nintendo DS не поддерживает проводное соединение с внешними устройствами, а по-другому GameCube просто не умеет.

PLAYSTATION 2

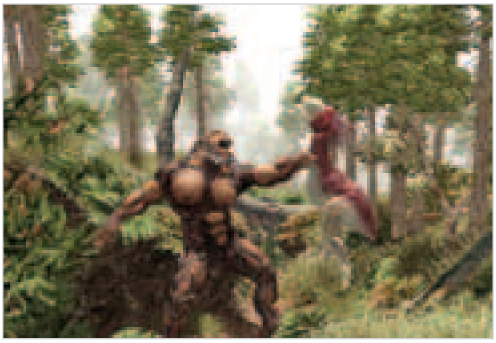
Дата		Игра	Издатель	Регион
01.06	*	SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	Европа
01.06	*	Psychonauts	Majesco Games	США
03.06	*	Cold Winter	VU Games	Европа
07.06	*	Killer 7	Capcom	США
06.06	*	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
07.06		Samurai Western	Atlus USA	США
10.06		Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Atari	Европа
10.06	*	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
10.06	*	Full Spectrum Warrior	THQ	Европа
17.06		Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
24.06	*	Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	*	Arc the Lad: End of Darkness	Namco	США
24.06		Formula One 2005	SCEE	Европа
24.06		Madagascar	Activision	Европа
24.06	*	God fo War	SCEE	Европа
24.06	*	Tekken 5	Namco	Европа
27.06	*	Fantastic Four	Activision	США
01.07		Bomberman Hardball	Ubisoft	Европа
01.07	*	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
10.07	*	Juiced	THQ	США
12.07		Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	США
12.07		Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir	Square Enix	США
15.07	*	Fantastic Four	Activision	Европа
15.07	*	Killer 7	Capcom	Европа
22.07		Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters	Европа
22.07		Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	Европа
22.07	*	Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
15.08	*	SOCOM 3: U.S. Navy Seals	SCE	США
23.08	*	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Atlus Software	США
25.08		Total Overdose	SCi	Европа
01.09	*	Call of Cthulhu: Tainted Legacy	Headfirst Productions	США
02.09		Aquanox – The Angel's Tears	JoWooD	Европа
02.09	*	Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Европа
10.09		L.A. Rush	Midway	США
18.09	*	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
30.09	*	Fahrenheit	Atari	Европа
05.10	*	Fear & Respect	Midway	США
07.10		Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	США
07.10		Stargate SG-1: The Alliance	JoWooD	Европа
11.10		Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	Европа
28.10	*	Soul Calibur III	Namco	Европа
04.11		Panzer Elite Action	JoWooD	Европа
25.11		Ski Racing 2006	JoWooD	Европа
01.12	*	Kingdom Hearts II	Square Enix	США
17.12	*	Kingdom Hearts II	Square Enix	Европа
TBA	*	Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	*	Capcom x Namco	Namco	Европа
TBA	*	Xenosaga Episode II	Namco	Европа
TBA	*	Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	*	Sly 3: Honor Among Thieves	Sucker Punch	Европа
TBA	*	Brothers in Arms II	Ubisoft	Европа
TBA		Star Wars Battlefront II	LucasArts	Европа
TBA	*	The Warriors	Rockstar	Европа
TBA	*	Darkwatch: Curse of the West	Sega	Европа
TBA	*	Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	*	Fear & Respect	Midway	Европа
TBA	*	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
TBA	*	Burnout: Revenge	Electronic Arts	Европа
TBA		Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	*	Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	*	50 Cent: Bulletproof	VU Games	Европа
TBA	*	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
TBA	*	Katamari Damacy 2	Namco	Европа
TBA		Jacked	JoWood	Европа
TBA		Kengo 2: Bushido Master	Crave Entertaiment	Европа
TBA		Battlestations: Midway	SCi	Европа
TBA	*	Onimasha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
TBA	*	Tomb Rider: Legend	Eidos	Европа

GAMECUBE

Дата		Игра	Издатель	Регион
03.06	*	Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	Европа
06.06	*	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
07.06	*	Killer 7	Capcom	США
17.06	*	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
24.06	*	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
24.06		Madagascar	Activision	Европа
27.06	*	Fantastic Four	Activision	США
27.06	*	Killer7	Capcom	Европа
01.07	*	Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
12.07	*	Harvest Moon: Another Wonderful Life	Natsume	США
15.07	*	Fantastic Four	Activision	Европа
27.07		Geist	Nintendo	США
02.08		Madden NFL 2006	Electronic Arts	США
09.08		The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	США
22.11		Blitz: The Legue	Midway	США
TBA		Charlie and the Chocolate Factory	Take 2 Interactive	Европа
TBA	*	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
TBA		Bratz Rock Angelz	THQ	Европа
TBA	*	Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	*	Shadow the Hedgehog	Sega	Европа
TBA	*	Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Европа
TBA	*	Odama	Nintendo	Европа
TBA	*	The Legend of Zelda	Nintendo	Европа
TBA	*	The Movies	Activision	Европа
TBA	*	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	*	Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects	Electronic Arts	Европа
TBA		Geist	Nintendo	Европа
TBA		The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа

XBOX

Дата		Игра	Издатель	Регион
06.06	*	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
06.06	*	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	США
10.06	*	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
12.06		25 To Life	Eidos Interactive	США
15.06		The King of Fighters 02/03	SNK NeoGeo	США
15.06	*	Juiced	THQ	США
17.06	*	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
21.06	*	Conker: Live and Reloaded	Microsoft	США
24.06	*	Capcom Fighting Jam	Capcom Europe	Европа
24.06	*	Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Европа
24.06	*	Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	*	Batman Begins	Electronic Arts	Европа



■ **Gothic 3** | Продолжение знаменитой немецкой RPG-серии. Выход игры намечен на конец этого года.



■ **Dungeon Siege II** | «Убийца Diablo в полном 3D» от Microsoft скоро обзаведется сиквелом. Онлайн-режим прилагается.



■ **Tomb Rider: Legend** | Мисс Лара Крофт снова в строю. Разработчики из Crystal Dynamics стараются не ударить лицом в грязь.

? Почему мы не описываем некоторые файтинги?

И не только файтинги, но и почти все игры, выпущенные эксклюзивно для Японии, за тем редким исключением, когда игра действительно хороша и не требует знания японского языка.

24.06	* Capcom Fighting Jam	Capcom Europe	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
28.06	Cold War	DreamCatcher Interactive	США
01.07	Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
17.07	FlatOut	Empire Interactive	США
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
01.07	* Darkwatch	Sammy Studios	США
02.09	Aquanox – The Angel's Tears	JoWooD	Европа
12.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	JoWooD	Европа
4.11	Panzer Elite Action	JoWooD	Европа
25.11	Ski Racing 2006	JoWooD	Европа
TBA	Overdose	Sci	Европа
TBA	Carmageddon	Sci	Европа
TBA	Ford Mustang: 40th Anniversary Edition	Take-TwoInteractive	Европа
TBA	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	Just Cause	Eidos Interactive	Европа
TBA	Kameo: Elements of Power	Microsoft	Европа
TBA	Knights of the Temple 2	TDK	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	World Racing 2	TDK	Европа
TBA	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	Battlestations: Midway	Sci	Европа
TBA	* Burnout: Revenge	Electronic Arts	Европа

TBA	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
TBA	The Guild 2	JoWooD	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	TimeShift	Atari	Европа
TBA	UFO: Aftershock	Cenega	Европа
TBA	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
TBA	The Guild 2	JoWooD	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	Tycoon City: New York	Atari	Европа
TBA	* Duke Nukem Forever	Take-Two Interactive	Европа
TBA	* Gothic 3	Phirania Ent.	Европа
TBA	* Dungeons & Dragons Online	Atari	Европа
TBA	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	* Max Payne 3	Rockstar	Европа
TBA	* The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	Европа
TBA	* Fahrenheit	VU Games	Европа
TBA	* Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness	Bethesda Softworks	Европа
TBA	* Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Европа
TBA	* Duke Nukem Forever	Take-Two	Европа
TBA	* Dungeons & Dragons Online	Atari	Европа
TBA	* Quake IV	Activision	Европа
TBA	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2k Games	Европа
TBA	* Fallout 3	Bethesda Softworks	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.06	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	США
03.06	* Dungeon Siege II	Microsoft	Европа
07.06	* F.E.A.R.	VU Games	США
07.06	* Fahrenheit	VU Games	США
07.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	США
10.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Европа
10.06	* Codename: Panzers – Phase 2	CDV UK	Европа
10.06	ER	Mindscape	Европа
17.06	* Dragonshard	Atari	Европа
17.06	Beyond Blitzkrieg	GMX Media	Европа
01.07	* Battlefield 2	Electronic Arts	Европа
01.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubi soft	Европа
15.07	Fantastic Four	Activision	Европа
01.08	* Dungeon Siege II	Microsoft	США
01.08	* The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	США
19.08	American Conquest: Divided Nations	CDV UK	Европа
26.08	Blitzkrieg Anthology	CDV UK	Европа
02.09	* Blitzkrieg 2	CDV UK	Европа
26.08	* Earth 2160	Deep Silver	Европа
01.09	* Middle-Earth Online	Turbine Entertainment	США
02.09	MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Европа
30.09	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа
30.09	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
07.10	Hotel Giant2	JoWooD	Европа
04.10	Panzer Elite Action	JoWooD	Европа
11.11	* Spellforce 2	JoWooD	Европа
TBA	* Age of Empires III	Microsoft	Европа
TBA	* Black And White 2	Electronic Arts	Европа
TBA	* Call of Duty 2	Activision	Европа
TBA	Conflict: Global Terror	Sci	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
03.06	* WarioWare Twisted!	Nintendo	Европа
10.06	* Megaman Battle Network 5	Capcom	Европа
13.06	* Yoshi Topsy Turvy	Nintendo	США
13.06	* Batman Begins	Electronic Arts	США
17.06	Dragon Ball Advance Adventure	Atari	Европа
23.06	Kouchuu Ouja: Mushi King	Sega	Япония
24.06	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	* Mario Party Advance	Nintendo	Европа
28.06	Riviera: The Promised Land	Atlus Co.	США
30.06	Momotarou Densetsu G	Bandai	Япония
07.07	Erementar Gerad	Tomy	Япония
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
21.07	Bleach Advance	Sega	Япония
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two Interactive	Европа
25.07	Sigma Star Saga	Namco	США
28.07	* Robots	VU Games	Япония
28.07	Shin Bokura no Taiyou: Gyakushuu no Sabata	Konami	Япония
14.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	Dora The Explorer: Super Star Adventures	TDK	Европа
TBA	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	* Shaman King	Konami	Европа
TBA	* Dynasty Warriors Advance	Koei	Европа
TBA	* Tales of Phantasia	Namco	США
TBA	Pac-Man Pinball	Namco	США
TBA	Herby Fully Loaded	Disney Interactive	США
TBA	* Rebelstar: Tactical Command	Namco Europe	Европа

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.; **TBA** («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

50 CENT: BULLETPROOF

■ **Платформа :** PS2, Xbox
■ **Издатель:** VU Games

Самый богатый гэнгста-рэпер современности также решил попробовать себя в роли героя видеоигр. В игре будет отображено криминальное прошлое артиста, где тот и умудрился получить девять пуль себе в тело. ■



FEAR & RESPECT

■ **Платформа :** PS2, Xbox
■ **Издатель:** Midway

В принципе, это та же GTA: San Andreas, только с меньшей свободой действий. В игре планируется множество автомобильных погонь, стрельбы, наркотиков, насилия и рэп-звезда Snoop Dogg в главной роли в придачу. ■

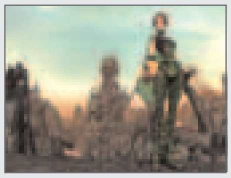




■ **Battlefield 2** Совсем скоро США, Китай и «Ближне-восточная коалиция» схлестнутся в битве за мировое господство.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 02.05 – 09.05

*	игра	издатель
1	Guild Wars	NCsoft

Описание: Удивительно красивая MMORPG от бывших работников Blizzard имеет одну интересную особенность: от вас не требуется вносить абонентскую плату. Совсем.

2	The Sims 2: University	Electronic Arts
3	Championship Manager 5	Eidos
4	World of Warcraft	Blizzard
5	Empire Earth II	VU Games
6	Stronghold 2	Take-Two
7	The Sims 2	Electronic Arts
8	Football Manager 2005	Sega
9	Half-Life 2	VU Games
10	Pariah	Hip Interactive

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 02.05 – 09.05

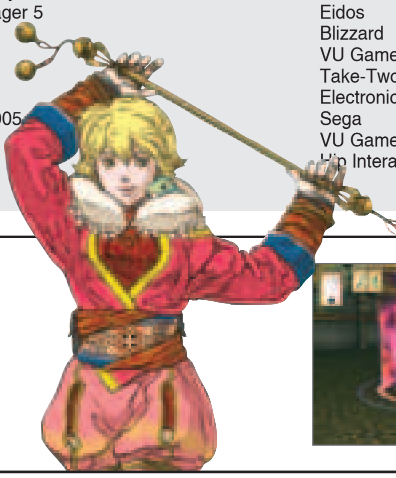
*	игра	издатель
1	Star Wars Episode III: Revenge Of The Sith	LucasArts

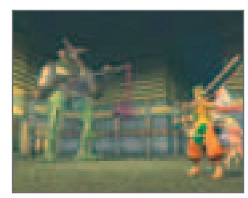



Описание: Еще одно доказательство истины о миллионе леммингов – игры по крепкой лицензии. Даже не блестящий (а где-то и вовсе откровенно слабый) проект показывает отличные продажи.

2	FIFA Street	Electronic Arts
3	LEGO Star Wars	Eidos
4	Mdnight Club 3: Dub Edition	Take-Two
5	Gran Turismo 4	SCEE
6	World Snooker Championship 2005	Sega
7	TT Superbikes	Jester
8	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
9	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
10	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami

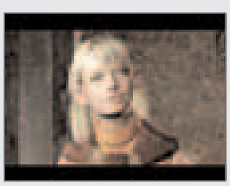
Baten Kaitos




GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 02.05 – 09.05

*	игра	издатель
1	Resident Evil 4	Capcom

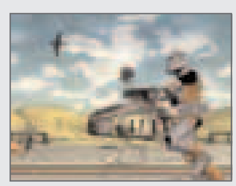
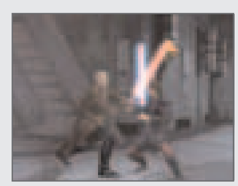



Описание: И опять Леон Кеннеди, опять президентская дочка и вооруженные вилами мрачные крестьяне. Немногие игры могут похвастать таким постоянством спроса.

2	Star Fox Assault	Nintendo
3	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
4	Mario Party 6	Nintendo
5	FIFA Street	Electronic Arts
6	Mario Power Tennis	Nintendo
7	Baten Kaitos	Nintendo
8	Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts
9	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
10	Robots	VU Games

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 02.05 – 09.05

*	игра	издатель
1	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts

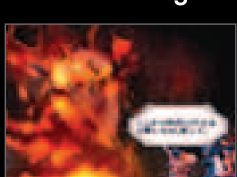
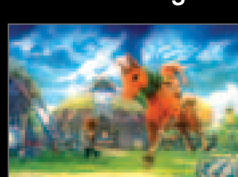



Описание: Версия для Xbox традиционно выглядит лучше, но это ее единственное преимущество перед Star Wars Episode III: Revenge of the Sith.для PlayStation 2.

2	Pariah	Hip Interactive
3	Doom 3	Activision
4	Midnight Club 3: Dub Edition	Take-Two
5	Jade Empire	Microsoft
6	LEGO Star Wars	Eidos
7	World Snooker Championship 2005	Sega
8	Unreal Championship 2: Liandri Conflict	Midway
9	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
10	FIFA Street	Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

*	игра	издатель	
1	Romancing SaGa: Minstrel Song	Square Enix	PS2

Описание: Безоговорочное лидерство игр для DS лишний раз подтверждает успехи Nintendo на японском рынке. Впрочем, на вершине чарта все равно Sony со свежей RPG от Square Enix.

*	игра	издатель	
2	Fire Emblem: Souma no Kiseki	Nintendo	GC
3	Naruto: Saikyou Ninja Daikesshuu 3	Tomy	DS
4	Nintendogs: Shiba & Friends	Nintendo	DS
5	Nintendogs: Dachs & Friends	Nintendo	DS
6	Nintendogs: Chihuahua & Friends	Nintendo	DS
7	Baseball Live 2005	Namco	PS2
8	Rockman Zero 4	Capcom	GBA
9	Mobile Suit Gundam: The One Year War	Bandai	PS2
10	Shutokou Battle: Zone of Control	Genki	PSP

Комментарий: Похоже, виртуальные собачки пришлись по душе японским игрокам.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 20.04 – 04.05

*	игра	рейтинг
1	Gran Turismo 4	26
2	Midnight Club 3: DUB Edition	25
3	Grand Theft Auto San Andreas	21
4	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	15
5	Spider-Man 2	13
6	Killzone	11
7	The Punisher / Каратель	11
8	Ace Combat: Squadron Leader (PS2, Pal)	10
9	Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2, Pal)	10
10	Tekken 4 (PS2, Pal) Platinum	10

PC (BOX) 20.04 – 04.05

*	игра	рейтинг
1	World of Warcraft	86
2	Empire Earth II (русская версия)	74
3	SWAT 4 (русская версия)	40
4	Sims 2: University	39
5	Cold Fear (DVD)	18
6	The Sims 2	18
7	Каратель / The Punisher (DVD)	14
8	Sonic Heroes	13
9	Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	11
10	Half-Life 2	10

PC (JEWEL) 20.04 – 04.05

*	игра	рейтинг
1	Казаки II. Наполеоновские войны	38
2	Дом 2 vol.1	29
3	Sudeki (DVD)	23
4	Серп и Молот	18
5	Cold Fear	18
6	Шрек 2	15
7	Воздушный десант	12
8	Каратель (The Punisher)	11
9	Call of Duty: Второй фронт	10
10	Человек-паук 2	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 11 по 24 апреля 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 20.04 – 04.05

*	игра	рейтинг
1	Midnight Club 3: DUB Edition	66
2	Gran Turismo 4	51
3	Grand Theft Auto: San Andreas	51
4	Killzone	41
5	Brothers in Arms Road to Hill 30	37
6	Shrek 2	37
7	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	34
8	Punisher/Каратель	31
9	Tekken 4	29
10	Ace Combat 5: Squadron Leader	28

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 11 по 24 апреля 2005 года.

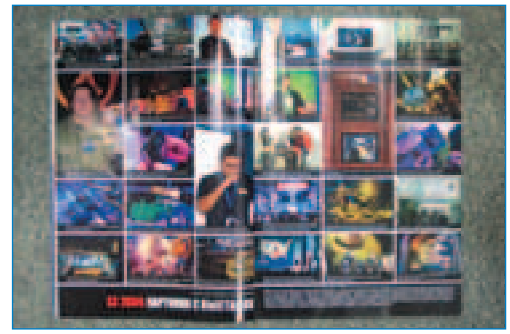


FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

11 (164) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: Магия крови

Год назад мы подготовили вам сюрприз. Будучи в Америке, наши отважные спецкоры сумели переправить через океан кучу информации непосредственно с E3, а мы, оставшиеся закрывать амбразуру (сдавать журнал), оперативно поместили ее в номер. Это позволило вам одними из первых прикоснуться к новинкам игровой индустрии. Именно тогда мы опубликовали первые изображения амбициозных портативных консолей от Sony и Nintendo, а также фотогалерею выставочных залов и два (!) гигабайта видеороликов. В этом году, к сожалению, так не получилось – что-то выставка припозднилась.
Из статей же наибольший интерес, естественно, представляют «Тема номера» и «Хиты». Причем только один проект из трех (MGS3) осчастливил нас своим релизом. «Магия крови» и B&W2 числятся в долгостроях. ■

Кол-во страниц: **144**

Тираж: **80 000**

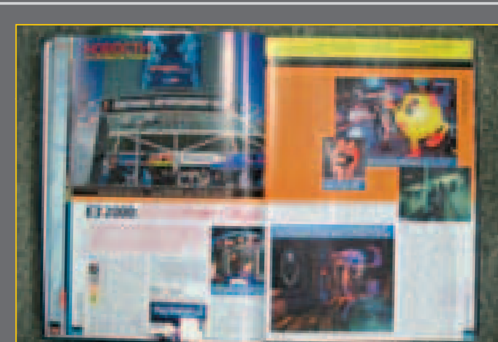
Кол-во материалов: **71**

Бонусы: **1 DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

11 (68) 2000





НА ОБЛОЖКЕ: Казаки

Пять лет назад мы ездили на E3. Как результат, весь новостной блок посвящен этой знаменитой выставке. Тогда еще позиции Sega Dreamcast были сильны, но конкурировать на равных с набирающей силы PS2 она уже не могла. Выставка невольно стала началом конца «консоли со спиралью». Конечно, PS2 еще предстояло покорить Старый и Новый Свет, но это было лишь делом времени. Пока же Konami с гордостью показывала MGS2, ставшую настоящей сенсацией выставки, Dreamcast еще сияла в зените славы, обласканная вниманием разработчиков, а Microsoft уже спешила представить прессе первые технологические демки будущей консоли. Но отвлечемся от выставки, поскольку нужно сказать несколько слов о «теме номера». Г-н Эстрин тогда поведал игрокам о скором появлении масштабной RTS от GCS – великолепных «Казаков». ■

Кол-во страниц: **96**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **39**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

11 (116) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: Глаз дракона

Самые примечательные темы этого номера отразил в своем слове тогдашний рулевой журнала Юрий Поморцев. Фишка №1 – представление обновленной команды, так или иначе причастной к созданию «Страны Игр». В этом номере вы можете увидеть и тех, кто работает над ней сейчас: Михаила Разумкина, Константина Говоруна, Анатолия Норенко, Юрия Левандовского, Сергея Долинского, Алика Вайнера, Леонида Андруцкого и даже... внимание... Валерия Корнеева. Продолжает этот материал мощная подборка спецов, посвященных музыке в играх и игровым художникам (последний за авторством того же агента Купера). А в качестве десерта к ним прилагалась солидная статья о творчестве известного российского художника и иллюстратора Anry.
Рецензий с большой буквы было всего две: Morrowind (8.5) и HoMM IV (7.5). ■

Кол-во страниц: **120**

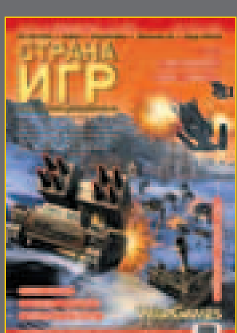
Тираж: **55 000**

Кол-во материалов: **45**

Бонусы: **1 CD**, **2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

06 (25) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: War Games

Вновь наиболее интересные с точки зрения истории известия сосредоточены в новостном блоке. Еще бы! Microsoft наконец-то решилась и объявила о своем намерении потрясти игровой рынок в 2000 году консолью собственного производства. Sony тем временем завершала доводку PS2, а Sega готовилась явить миру свою Katana, премьера которой должна была состояться 21 мая. Сергей Овчинников сообщил нам об официальном представлении «новой библиотеки мультимедийных драйверов DirectX 6».
В «Хитах» того времени засветилась подававшая столько надежд и позднее с треском провалившаяся Tresspasser (индустрия еще не была готова к таким прорывам). Ее сопровождали культовые Grim Fandango и Commandos. В обзорах блистали великие F-15 (9.5) и Might & Magic VI (8.5), а знаменитая Parasite Eve удостоилась лишь 6.5 баллов. ■

Кол-во страниц: **196**

Тираж: **75 000**

Кол-во материалов: **74**

Бонусы: **1 CD**

Earth 2160

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Это скорее не продолжение Earth 2150, а все та же игра. Но ставшая глубже, продуманнее и красивее – какой и должна быть хитовая стратегия.



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Zuxxez Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Reality Pump Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

http://www.earth2160.com



СОЛДАТЫ – ПУШЕЧНОЕ МЯСО, А ПУШКИ НЫНЧЕ ГОЛОДНЫ.

Сейчас уже мало кто помнит невзрачную Earth 2140, увидевшую свет аккурат вместе с первым номером мультиплатформенного. Да-да, вашего любимого журнала. А ведь именно она и задала мелодию, под которую разработчики отплясывают до сих пор. Компьютеры богатели гигабайтами и мегагерцами, игра – сиквелами и дополнениями, а сотрудники Reality Pump Studios брали новые высоты графического совершенства. Под этим соусом нам год за годом скармливали одно и то же блюдо. Три грозные силы с упоением мутузили друг друга, отсчитывая последние часы до окончательного «бадабума». Годы шли, Земля все не взрывалась, а восторженные зрители



ВИД ТАКОЙ БАЗЫ ВНУШАЕТ УВАЖЕНИЕ. ОСОБЕННО, ЕСЛИ СРАВНИТЬ ЕЕ С БЕГАЮЩИМИ ВОКРУГ ЛЮДИШКАМИ.



ЛАНДШАФТЫ СКУДНЫ ДО УЖАСА, НО НЕБО И СВЕТОТЕНИ СКРАШИВАЮТ ОДНООБРАЗИЕ.

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ГЕРОЙ КРУПНЫМ ПЛАНОМ И ИНВЕНТАРЬ С АПТЕЧКАМИ И ОРУЖИЕМ. EARTH 2160 МОЖНО СПУТАТЬ С ЗАПРАВСКОЙ RPG.



ВОТ ОНА, СВЯТАЯ СВЯТЫХ, – ЛАБОРАТОРИЯ ПО СОЗДАНИЮ НОВЫХ ОБРАЗЦОВ ТЕХНИКИ. ГЛАЗА РАЗБЕГАЮТСЯ!

МАРСИАНСКИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Достаточно выбрать в меню мультиплеер, и тут же ясно: игра создавалась именно для него. Четырьмя стандартными режимами сейчас мало кого удивишь, но такие широкие возможности встречаешь не каждый день. Вы можете сохранять многопользовательскую игру в любой момент или, когда захотите, присоединиться к идущему сражению. Только немного странно, что на все это (не забывайте и про Skirmish) выделено чертовски мало карт.



хлопали в ладоши и кричали «бис!». Почему? Потому что больше нигде не было такого справного военного конструктора, потому что никто так не выверял игровое равновесие на уровне двигателей и пулеметов. Увы, и эта свобода начала приедаться. Что будет дальше? Земле-то, говорят, конец...

«ЗЕМЛЯ» 20 ЛЕТ СПУСТЯ

Ну испоганили одну планету. Что с того? Осталось еще восемь! Сюжет «останется-только-один» отправился на свалку истории. Спаслись все три альянса, дружно махнув на Марс. Долго жить в мире и растить зеленую травку у них, конечно же, не получилось, и вновь грянула знакомая песня. А тут еще и разбуженные незваными гостями инопланетяне – четвертая игровая раса – решили заскочить на «вечеринку».
Авторы напихали в игру героев и второстепенных персонажей, переиначили старую сказку о конце света на новый лад и отсняли дюжину великолепных роликов. Но по большому счету ничего не изменилось – гонки на танках по бескрайней тундре продолжаются, пускай она и стала отливать красным... Да и вообще, забудьте о сюжете. Помните, давным-давно нам сулили Earth 2160: Online? Лишнее слово убрали, но смысл прежний – игра нацелена на мультиплеер, с компьютером же пускай воюют желторотики, даром что о гениальности противника разработчики все уши прожужжали.

НЕЗЕМНЫЕ КРАСОТЫ

Внизу виднеется несколько точек – вверенный нам десантный отряд. Посмотрим поближе? Один оборот

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★ **8.5**

Наше резюме:
Кандидат на звание лучшей сетевой стратегии этого года. Триумфальное возвращение состоялось.

БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

Во время игры мы можем нанимать себе эдаких виртуальных помощников-агентов. Каждый из них может здорово подсобить чем сумеет. Например, подстегнуть исследования или увеличить добычу ресурсов. Естественно, их количество ограничено, и за некоторые может развернуться нешуточная борьба. Тем более что у этих работников отменная память, и постоянные клиенты всегда могут рассчитывать на скидки. Но если вы с ними однажды поссоритесь, пеняйте на себя.





колеса «мышки», и от монитора уже не оторвятся. Брутальный герой предстает перед нами во весь экран», причем по качеству прорисовки он даст фору любому персонажу классической RPG. Никакой угловатости! С новым движком Earth-4 скриншоты можно принять за фотографию, а уж когда модели двигаются... Кажется, что по ту сторону экрана настоящий маленький мир. Осязаемости ему добавляет и отменная физика, которой кичатся на каждом шагу, – расчистите, мол, завал на дороге, товарищ командир. Всего пара выстрелов и куски породы разлетаются в стороны, огромные валуны скачут по склону, словно шары для боулинга. А как заходят на вираж футуристические самолеты... Загляденье! Жаль только, столь безупречный и жутко прожорливый движок большую часть времени показывает нам бескрайние пустыни красной планеты. Карты по-прежнему напоминают армейский плацдарм, и лишь на миг покажется вдали восхитительный оазис.

ХАЛЯВА, СЭР!

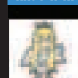
Уголки живой природы нам, достойным представителям рода человеческого, предстоит нещадно уничтожать, набивая карманы ресурсами. Воду высасываем из озер посреди маленьких заповедников, а металл и силикон выскребаем из рудников, разбросанных по всей карте. Неизменный «харвестер» «Евразийской Династии» даже не утруждается возвращением на базу – просто зависает над месторождением или во-

Кажется, что по ту сторону экрана настоящий маленький мир.

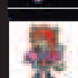


КОГДА СМОТРИШЬ «ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА», МОДЕЛИ ОСОБЕННО ВПЕЧАТЛЯЮТ!

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Чудная графика, безупречная физика и куча весьма уместных инноваций.



Минусы:
Затертый до дыр сюжет и унылые пейзажи Марса.

ЭВОЛЮЦИЯ РОБОТОВ

Главное достоинство игровой серии Earth 21NN заключено не в новшествах, а напротив, в сохранении старого. Ни одна из прежних идей не канула в Лету, и кочующие из части в часть роботы – лучшее тому подтверждение. Если сравнить Earth 2160 с предшественником «двадцатилетней» давности, найдется совсем немного серьезных изменений. Не считая, конечно, графики, что весьма наглядно демонстрирует иллюстрация справа.









ЭТО НЕ МАРСИАНСКАЯ ТЕЛЕБАШНЯ, А САМАЯ НАСТОЯЩАЯ КРЕПОСТЬ. ПОМИМО ДЕСЯТКА ПОСТРОЕК В НЕЙ СКРЫТА ЦЕЛАЯ БАТАРЕЯ ОРУДИЙ И НЕБОЛЬШОЙ ВЗВОД СОЛДАТ. ВОТ ВАМ И БЕЗЗАЩИТНАЯ БАЗА...

НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОЛОРИТ

Каждая из враждующих сторон отличается от прочих по всем статьям – от исследуемых технологий до возводимых построек. Базы, вообще, стали настоящим произведением искусства. Бывшие «европейцы» возводят ее из стыкующихся модулей, создавая настоящие муравейники. А вот «детей Селены», видимо, тянет к родной Луне – их здания образуют огромные башни, на разрушение которых может уйти не один час. Любимый американцами «Атлантический альянс» и вовсе изменился до неузнаваемости. Во время полета на Марс «слишком умный» компьютер убил всех людей на корабле, и так ему это понравилось, что он решил захватить всю Солнечную систему. А вот таинственные пришельцы переплюнули даже «зергов» с «виронами» вместе взятых – как играть за них и с поллитрой-то не разберешься.





НУЖНО ЛИ ОБЪЯСНЯТЬ, ЧТО БЕЗ СТРОИТЕЛЬСТВА ХОРОШЕЙ БАЗЫ НЕ СТОИТ ДАЖЕ МЕЧТАТЬ О ПОБЕДЕ?



БОИ ПО-ПРЕЖНЕМУ НАПОМИНАЮТ КРАСОЧНЫЕ ФЕЙЕРВЕРКИ – В ЭТОМ СВЕТОПРЕСТАВЛЕНИИ ТРУДНО ПОНЯТЬ, КТО В КОГО И ИЗ ЧЕГО СТРЕЛЯЕТ...

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

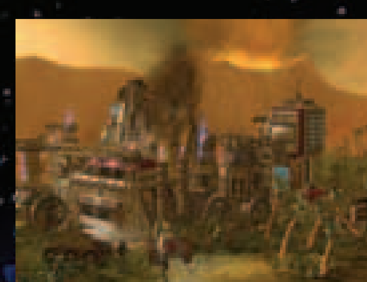


«Земля 2150: Дети Селены»

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Warhammer 40000: Dawn of War



доемом, и ресурсы текут рекой. Причем одного только металла существует двенадцать (!) видов. Поэтому некоторые юниты могут менять характеристики и даже цвет. На первых порах бывает туговато, так ведь и базу отстроить – это вам не шутки. Eurasian Dynasty, например, возводит одно гигантское здание из отдельных блоков. Со временем оно на экране уже не помещается, и понять, где и что расположено, непросто. Новая техника требует больших мощностей, растущая армия – огромных хранилищ и складов боеприпасов. И стоит иссякнуть электричеству, как жизнь на базе тут же остановится. Короче говоря, «покой нам только снится». На выручку приходит новый интерфейс. Любое из возможных «производств», будь то создание ракетной установки или подготовка отрядов пехоты, можно запустить всего двумя щелчками мышки. При этом свежие войска или новая техника могут до поры до времени оставаться в ангарах, но не стоит думать, будто тылы надежно прикрыты. Как ни крути, а на обороне экономить нельзя, благо, есть на что тратиться – тут вам и лазерные барьеры, и башни, и форты... Они настолько мощны, что штурм базы должен быть выверен до запятой. Но даже с безупречным планом он редко удается и с третьей попытки. Огромные территории и почти неограниченные ресурсы приводят к затяжным и поистине «мясным» сражениям. Одержать верх можно только при значительном перевесе. Впрочем, это мы и называем превосходным игровым равновесием.



КАК НАЗЫВАЕТСЯ ЭТОТ КОРАБЛЬ МЫ НЕ МОЖЕМ ВАМ СКАЗАТЬ. В ИГРЕ ТЫСЯЧИ МОДЕЛЕЙ ТАКИХ МАШИН СМЕРТИ! ВГЛЯДИТЕСЬ В ДЕТАЛИ – ПРАКТИЧЕСКУЮ КАЖДУЮ ВЫ МОЖЕТЕ ЗАМЕНИТЬ. ЧТО УЖ ГОВОРИТЬ О «НАЧИНКЕ»...

ВОДА В ОЗЕРЕ ПОНЕМНОГУ УБЫВАЕТ: ПОСЕМУ СТОИТ СЛЕДИТЬ ЗА РАСХОДАМИ.

ИНОГДА ИГРА СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ «ПЕРИМЕТР»...



Во встроенном редакторе можно сгенерировать интересную карту за считанные минуты. Создаем ландшафт, чуточку его подправляем, одним нажатием кнопки добавляем озера и реки и расставляем точки старта для игроков... А затем выбираем подходящую планету.

СДЕЛАЙ САМ

Оружие победы мы будем ковать собственными руками. Гвоздь программы – «конструкторское бюро» – вбит в игру по самую шляпку. Армия каждой стороны действительно единственная в своем роде. Боевые машины, как и раньше, собираются из отдельных модулей, но их количество возросло до семи, а технологии теперь и вовсе исчисляются сотнями. Отныне можно одновременно вести сколько угодно исследований – знай только деньги отстегивай. Хотели разнообразие юнитов? Получите несколько тысяч неповторимых образцов. «Ничего себе», говорите? Это только начало! Тактических возможностей – хоть отбавляй.

Карты настолько огромны, что использование воздушного транспорта и господство в небе стали ключом к победе. Если неохота следить за каждым рудокопом или солдатом, нажмите кнопку, и вы мгновенно перенесетесь к следующему игровому событию. Например, к производству очередного робота или выполнению отданного приказа. А чтобы за это время ничего не случилось, войскам отдается команда – наступать или держать позицию, не открывать огонь или атаковать, стрелять навскидку или вести прицельную стрельбу... Добавьте к этому специальные возможности (вроде невидимости) почти для каждой единицы техники и умение ползать для пехоты, не забудьте про инвентарь и десяток видов оружия для ваших героев, и вы получите отменную тактическую игру!

СТЕНКА НА СТЕНКУ

Искусственный интеллект изо всех сил старается оправдать похвальбу разработчиков, но получается, честно говоря, не слишком хорошо. Противник обучается, но вы же не думаете, что он подстроится под ваши повадки? Он, всего-навсего, подглядывает за вашей армией, когда ставит под ружье собственную. Рецепт не первой свежести, но он еще никого не подводил. Правда, как-то очень уж однобоко получается: объегорить хваленую оборону можно только исподтишка, то бишь ударив с тыла, а противник для такого маневра умишком не вышел. Разнюхать, какой тропой войны подбирается к нам лазутчик, плевое дело. А отбить охоту к прогулкам еще проще. Несколько башен – и готово! Создатели тщетно гоняли героев в хвост и в гриву, оживляя сюжет. В себя он так и не пришел. Выручают сражения, о которых уже немало сказано. Очевидно, что все четыре кампании по семь миссий – неизбежный довесок к мультиплееру. Подготовка, если хотите, к настоящим битвам. То ли AI туповат, то ли стратегия слишком хороша, чтобы играть в нее против компьютера. Не пытайтесь отделить зерна от плевел, а лучше зовите на бой друзей-товарищей! ■



КАЖДАЯ РАСА ИСПОЛЬЗУЕТ ТОЛЬКО ДВА ИЗ ТРЕХ ИМЕЮЩИХСЯ НА КАРТАХ РЕСУРСОВ.

ЩЕЛКНУВ ПО ОДНОЙ ИЗ ЗАКЛАДОК МОЖНО ОТКРЫТЬ МЕНЮ СБОРКИ ТЕХНИКИ, ИССЛЕДОВАНИЙ ИЛИ ОБОРОНЫ БАЗЫ.

МИНИКАРТА НАСТОЛЬКО МАЛА, ЧТО ПОДКРАВШЕГОСЯ К БАЗЕ ПРОТИВНИКА МОЖНО ПОПРОСТУ НЕ ЗАМЕТИТЬ.

ЭТА ХМУРАЯ ДАМА – АГЕНТ, КОТОРЫЙ ПОЛУЧАЕТ У НАС ЗАРПЛАТУ, А ЗА ЭТО УСКОРЯЕТ ПРОИЗВОДСТВО ТЕХНИКИ.

РЕЛЬЕФ ВЛИЯЕТ НА УРОВЕНЬ ОБЗОРА И ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ. СТАРОЕ ПРАВИЛО В СИЛЕ – КТО ВЫШЕ ВЗОБРАЛСЯ, ТОТ И КОРОЛЬ.

ДАЖЕ ЕСЛИ СТРЕЛЯТЬ В НИЖНЮЮ ЧАСТЬ БАШЕН «ЛУННОЙ КОРПОРАЦИИ», РАЗРУШАТЬСЯ ПОНАЧАЛУ БУДУТ ТОЛЬКО ВЕРХНИЕ «ЭТАЖИ».

ПРИ ВЫКЛЮЧЕННЫХ ПРОЖЕКТОРАХ НОЧЬЮ ПРАКТИЧЕСКИ НИЧЕГО НЕ ВИДНО, НО ЯРКИЕ ВЗРЫВЫ ОТЛИЧНО ОСВЕЩАЮТ ОКРЕСТНОСТИ.

ЛАЗЕРНЫЕ БАРЬЕРЫ СТРОЯТСЯ ЗА СЧИТАННЫЕ СЕКУНДЫ, А РАЗРУШИТЬ ИХ МОЖНО МИНИМУМ ЗА ПАРУ МИНУТ. И ТО ЕСЛИ ОГОНЬ БУДЕТ ПЛОТНЫЙ.

СТРОИТЕЛЬНОЕ МЕНЮ ПОЗВОЛЯЕТ ВЫДЕЛИТЬ ЛЮБОЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ЗДАНИЕ ОДНИМ ЩЕЛЧКОМ МЫШИ.

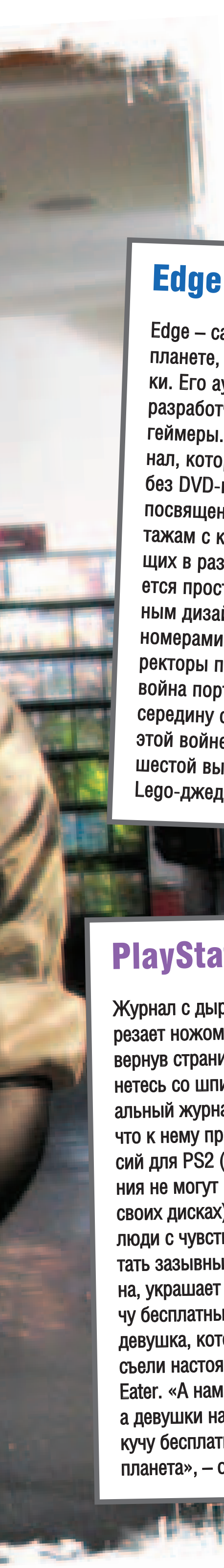


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
PARKAN II
Бои в космосе, на поверхности планет и внутри космических кораблей
Огромная игровая вселенная, более 500 планетарных систем
Современный, производительный графический движок
Широчайшие возможности для игрока: сражения, торговля, локальная политика...
Оригинальный сюжет, большое количество разнообразных миссий
Выход игры запланирован до конца 2005 года
NIKITA
1С



Британская ИГРОВАЯ ПРЕССА

Английский рынок видеоигр в несколько (десятков) раз больше российского. Стоит ли удивляться, что игровых журналов в Соединенном Королевстве – как собак нерезаных. Редко кто из них может сравниться со «Страной Игр»: чаще всего британские журналы посвящены какой-то одной платформе, в изданиях обычно чуть больше сотни страниц, они выходят раз в месяц и стоят (в пересчете на наши деньги) по двести рублей за номер. Обычно журналы продаются упакованными в раскрашенные целлофановые пакеты, куда также вложено DVD-приложение в модном боксе. Отличительная особенность британской игровой прессы – ее спонсоры. В пакете с многими журналами непременно находится красная книжечка кодов и советов по прохождению, напечатанных чуть ли не на туалетной бумаге. Вообще, в Англии часто отдельными тиражами выходят высококачественные гиды и прохождения самых громких игр, а книжечки-завлекалочки должны пробудить в геймере интерес к подобной продукции. Кроме этого, в большинстве журналов несложно найти специальный разворот с рекламой сомнительного содержания – десятки вульгарных девиц, не имеющих никакого отношения к играм, призывают позвонить им по указанным телефонам. Всего этого нет в наших журналах. Скорее, «еще нет». Сегодня мы заглянем в будущее и посмотрим, какой бывает игровая журналистика в других странах. На этих страницах – обзоры апрельских номеров лучших британских изданий о компьютерных и видеоиграх. ■

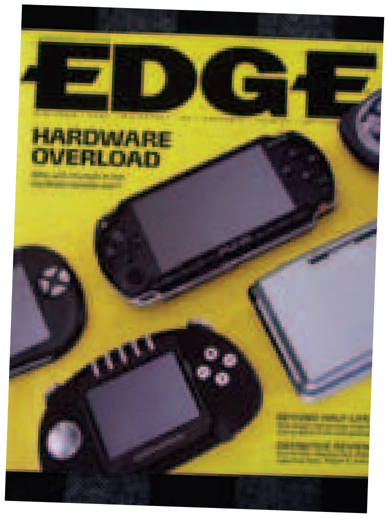


Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Edge

Edge – самый серьезный журнал об играх на планете, лицо британской игровой журналистики. Его аудитория – журналисты, редакторы, разработчики и издатели, самые продвинутые геймеры. Edge – единственный британский журнал, который может позволить себе выходить без DVD-приложения; больше половины номера посвящено интервью, спецматериалам и репортажам с конференций разработчиков, проходящих в разных уголках планеты. Журнал отличается простым, невычурным и невероятно стильным дизайном. Ходит легенда, что в обнимку с номерами Edge спят все без исключения арт-директоры прочих журналов. Тема этого номера – война портативных консолей, а вынесенная на середину обложки PSP тонко намекает, кто в этой войне победит. Внутри номера нашелся шестой выпуск рекламной брошюрки от Nvidia с Lego-джедаями на обложке. ■



Физика в играх следующего поколения



PlayStation 2 Official Magazine UK

Журнал с дыркой в обложке! Фишер как бы разрезает ножом первую страницу обложки – перевернув страницу с оружием, вы нос к носу столкнетесь со шпионом со второй страницы. Официальный журнал о PlayStation 2 замечателен тем, что к нему прилагается диск с десятком демо-версий для PS2 (как известно, неофициальные издания не могут публиковать интерактивные демо на своих дисках). OPSM2 – журнал, который делают люди с чувством юмора. Они не стесняются печатать зазывные изображения фотомоделей (вон одна, украшает материал о гангстерских играх). А кучу бесплатных дисков за письмо номера получила девушка, которая возмущалась, что рецензенты съели настоящую змею, когда писали обзор Snake Eater. «А нам понравилось. Так вот, вы – девушка, а девушки нам редко пишут. Получайте поэтому кучу бесплатных игр. Вот такая несправедливая планета», – отвечает ей дорогая редакция. ■



Гангстерские игры в разработке



PC Gamer

Британский PC Gamer не похож на своего российского собрата. Английский журнал напечатан на более дешевой бумаге, в нем нет напористости и презрения ко всем остальным изданиям, характерных для его русского однофамильца. Обложка утверждает, что PC Gamer – самый продаваемый журнал о компьютерных играх в Англии. Примерно половина страниц отведена под обзоры, анонсы и тему номера, остальное – «гостевые» статьи от экспертов в своих областях и советы для тех, кто никак не может найти кнопку Power на системном блоке. Очень много внимания (как в нашей «Игромании») уделено модификациям и полезным советам для тех, кто хочет создавать собственные карты или моды. И уж конечно, самый популярный PC-журнал никак не может обойтись без рубрик «как ускорить свой компьютер» и «как устранить любую неполадку за десять секунд». ■



Секреты Half-Life 2



GamesTM

«Вы только что купили общепризнанный мультиплатформенный журнал будущего», сообщает нам рекламная строка на обложке. Не врет рекламная строка: GamesTM – самый всеобъемлющий журнал о компьютерных и видеоиграх. Скажем без ложной скромности: это единственное английское издание, которое может сравниться со «Страной Игр», и немудрено, что именно с GamesTM мы дружим давно и успешно. В номере 180 страниц, и каждый раз редакция отводит ровно тридцать полос под громадную, подробнейшую рубрику «Ретро». Остальное место занимают ревью и превью (куда ж без них!), отчеты вернувшихся с выставок журналистов (в это номере – GDC-2005), задушевные разговоры с разработчиками, визиты к лучшим командам (в этом номере – The Creative Assembly, создатели Total War и Total Warrior). Словом, журнал почти такой же здоровский, как «Страна Игр», только выходит раз в месяц. ■



Ретро: История сериала Popful Mail от Falcom



Official Xbox Magazine

Официальное издание о Xbox предлагает читателям сыграть в демо-версию Jade Empire и почитать огромный обзор этого свежего ролевого блокбастера от BioWare. Видимо, именно из-за DVD-приложения его и покупает большинство читателей, сам журнал скучноват будет. Все свободное место редакция определила под обычные ревью-превью-интервью, спецматериалов в номере найти не удалось. Самое необычное в журнале – разворот с фотографиями со «Дня читателя». Видимо, господа издатели решили, что журнал будут покупать уже из-за одних демо-версий на диске, а в бумажные номера можно пихать что попало. Оформлен он в том же стиле, что меню Xbox: на обложке – зеленый логотип, заимствованные из интерфейса Xbox Live рюшечки и оборочки видны практически на каждой странице. А сесть и почитать для души – нечего. ■



Новости: Сакагути делает игры для Xbox 360!



Nintendo Official Magazine

Журнал от Nintendo рассказывает обо всех играх, выходящих на консолях фирмы-прародительницы (GameCube, Game Boy Advance и Nintendo DS), и напрочь игнорирует все остальные игры и консоли. Дьявольские журналисты Nintendo для каждого номера готовят пару спецматериалов в духе «101 причина выйти замуж за Марио», а дизайнеры считают номер неудачным, если на каждой странице не найдется места для усатого водопроводчика и его друзей. Даже в графе «Плюсы и минусы» (там, где в «СИ» красуются умильный ангелочек и чертик) дизайнеры поставили рожицу Марио (плюс) и морду Варио (минус). NOM – единственный журнал, где нашлась целая страница с рисунками читателей (любимые герои – Линк и Марио), Nintendo-кроссворд, игры «найди разницу между двумя картинками» и «угадай игру по скриншоту». Журнал отличается от прочих еще и тем, что прилагает к каждому превью «предсказанную» оценку игры. ■



Правдивая история Star Fox



Games Master

Если верить обложке, то перед нами – «самый продаваемый мультиплатформенный журнал». Games Master поражает тем, сколько информации авторы стараются уместить на каждой странице. В глазах рябит от всех этих врезочек, выносов, подзаголовков, заголовков, оценок и просто непонятно как налепленного текста. Немудрено – в номере всего 116 страниц, журнал выходит раз в месяц – сравните-ка это с объемами «Страны Игр». Создается ощущение, что авторам очень хочется разойтись как следует, а негде: редкий материал занимает больше двух страниц. Этот номер поразит каждого русского человека в самое сердце. На одном из скриншотов к Conflict: Global Terror виден огромный завод, в котором засели гады-террористы. На крыше здания укреплена красная звезда и подпись аршинными металлическими русскими буквам: «Пестициды нации». ■





Умопомрачительный обзор Tekken 5

Play

Журнал Play получает специальный приз за самую удачную обложку и отдельную награду за отсутствие слова «PlayStation» в названии. Традиционная приписка на обложке называет издание «лучшим неофициальным журналом о PlayStation 2». Номер и в самом деле неплох: среди обычных ревью-превью затесалось мини-интервью с Цуеси Танакой, продюсером Devil May Cry 3, пара смешных (и бестолковых) спецматериалов. Дизайн скорее информативен, чем вычурен, а Metal Gear Solid 2 редакция Play называет «глупой глупостью». К этому номеру прилагается 16-страничный выпуск рекламного гида «Приказ на марш» по Metal Gear Solid 3. Из него мы наконец узнали, как нужно величать героев игры по-русски. «Снэик», «Том», «Босс», «Соколофф». С помощью этой книжечки можно пройти несколько первых уровней MGS3. Понравилось? Отправляйтесь в магазин и покупайте полную версию официального гида. ■





Десять лучших причесок на PS2

Xbox Magazine

Страдающие журналисты «самого продаваемого журнала об Xbox» Xbox Magazine солидарны с коллегами из Official Xbox Magazine. Как только прошел слух, что Сакагути делает игру для следующей Xbox, они напечатали в журнале огромное изображение девицы из Final Fantasy. Доврались. Нельзя сказать, чтобы журнал и в остальном серьезно отличался от Official Xbox Magazine. Журналисты не растекаются мыслью по древу, раз в месяц выдают положенную дозу ревью-превью и ни на что большее не претендуют. В комплекте с журналом идет 20-страничный выпуск Live, «единственного журнала, посвященного онлайновым играм». Внутри – то же самое, что и в «большом» журнале, разве что с акцентом на многопользовательские режимы. Зачем было делать для этого отдельную брошюру, решительно неясно. ■





Скучноватый обзор Doom 3

PlayStation 2 Magazine

«Играем на PlayStation 2 быстрее, выше, сильнее» – гласит слоган PlayStation 2 Magazine. В самом деле, журнал не просто не уступает официальному PlayStation 2 Official Magazine UK, но во многом его превосходит. В этом номере: подробнейший отчет с британского запуска Metal Gear Solid 3 – с фотографиями Хидео Кодзимы, Йодзи Синкавы и голой танцовщицы со змеей, эксклюзивное интервью со знаменитым продюсером и конкурс, в котором читатели могут выиграть коробку с игрой с автографом Кодзимы. Кроме этого: впечатляющий разворот, посвященный «Матрице» и новой игре The Path of Neo; ударный сборник слухов и сплетен о PlayStation 3 – с фальшивой якобы-фотографией консоли; конкурс на лучшую идею для нового Prince of Persia, устроенный разработчиками игры. Остальные материалы – на таком же высоком уровне. Сказка, а не журнал. ■



Слухи и сплетни о PlayStation следующего поколения



PlayStation World

Разбираем надпись на обложке по слогам: «самый продаваемый независимый журнал о PlayStation 2 в Соединенном Королевстве». Зачем-то налепленная «печать» гласит, что это, мол, официально. Поздравляем редакцию с несомненными достижениями на ниве продажи журналов – хотя лучше бы они подняли качество номера до уровня PlayStation 2 Magazine. В этом выпуске: шесть страниц про 24: The Game, четыре – про Conflict: Global Terror, пять – про Tekken 5. Из спецматериалов обращает на себя внимание только устроенный журналистами необычный опрос. Сотрудники PlayStation World останавливали случайных людей на улицах Лондона и выпытывали, что те думают о PSP. Респонденты сошлись во мнении, что чаще всего играть на новой портативной консоли будут, сидя на толчке. Интересно, ничего не скажешь. ■

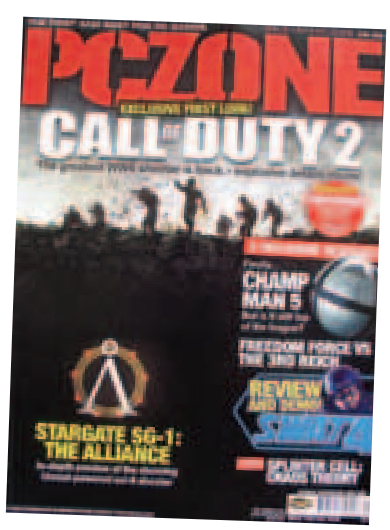


Смешное превью Lego Star Wars



PC Zone

В PC Zone только что сменился главный редактор. С этого номера журнал возглавляет Джейми Сефтон, чем он не преминул щегольнуть в «слове редактора» на первой странице издания. Главное завлекалово этого номера – эксклюзивное превью Call of Duty 2 на шесть страниц. Журнал явно ориентирован на более взрослую и серьезную аудиторию, чем PC Gamer: вместо имбецильных советов «как сделать карту для Warcraft III, не приходя в сознание» здесь печатают результаты тестов «железа» и интересные аналитические материалы. В этом номере журналисты исследовали проблему перехода виртуальной MMORPG-экономики в реальность и гонялись за городскими легендами в различных играх. И то, и другое – профессионально, интересно, информативно. Лучший английский журнал об играх для PC? Вполне возможно. ■



Хвалебный обзор SWAT 4



Nintendo GameCube

Несмотря на идиотское название, Nintendo GameCube – издание более чем серьезное. Много лет назад его авторы выпускали Super Play, журнал об играх для NES, затем журнал Nintendo 64, а теперь трудятся в редакции Nintendo GameCube. Итого – тринадцать лет на ниве независимой игровой журналистики, посвященной играм от Nintendo. Издания о GameCube – прямая противоположность изданиям об Xbox. Здесь меньше обзоров и анонсов, но куда больше спецматериалов, экскурсов в историю консоли и удачных репортажей. Рецензии, как правило, занимают несколько страниц, а рисованные чибики авторов журнала – вещь совершенно обязательная. В комплекте с номером идет брошюрка на 32 страницы, где в красках расписаны возможности Nintendo DS и игры для нее. Прочитав такую, вы будете просто обязаны разориться на портативную консоль от Nintendo. ■



20 забытых предков



Cube

Пять раз напечатать одно и то же изображение Шона Коннери на первых четырех страницах – это, пожалуй, перебор. «Самый продаваемый журнал о GameCube» избавился от всякого преклонения перед культовыми персонажами Nintendo и лепит картинку с Марио только по делу. Cube – самый передовой и всеобъемлющий журнал обо всем, что связано с Nintendo. Здешние журналисты не стесняются рецензировать Naruto: Gekitou Ninja Taisen! 3 с пометкой «игра никогда не выйдет за пределами Японии», могут сделать подробный и интересный спецматериал о том, как прошел запуск Nintendo DS в Лондоне, в детальном превью разложить по полочкам все, что известно о Castlevania DS и любой другой ожидаемой игре. Прибавьте к этому приятный, «взрослый» дизайн – и вы получите лучший британский журнал о GameCube. ■



Снимая розовые очки: взлеты и падения ретро-консолей



Retro Gamer

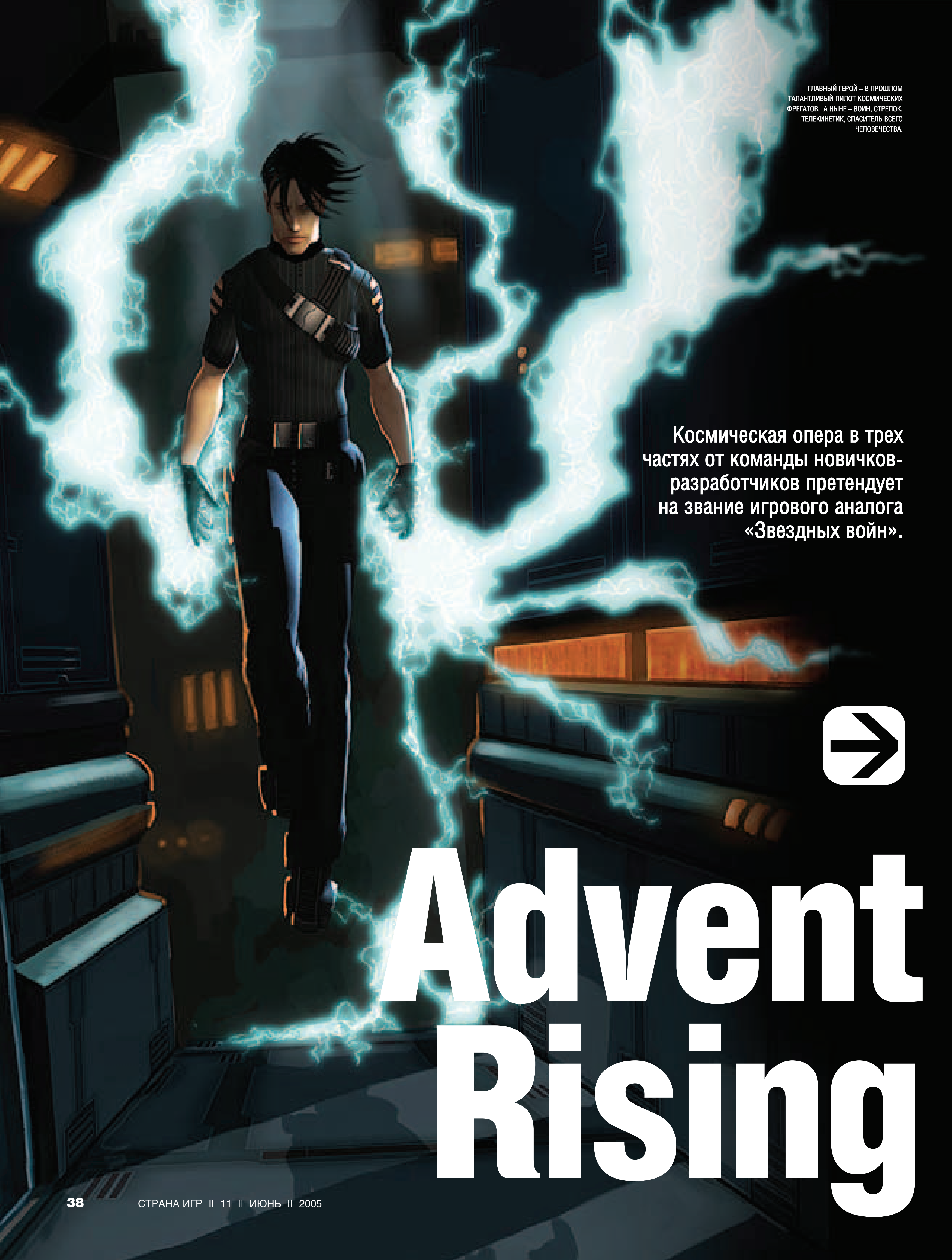
Retro Gamer стоит в стороне от прочей печатной продукции. На обложке каждого номера вместо бляхи New! красуется приписка Old! – журнал рассказывает о старых играх и гордится этим. Впрочем, не только о старых – скорее, обо всем, что может быть интересно «ретрогеймеру», человеку, который увлекается классическими играми. Capcom выпускает коллекцию классических хитов? Super Punch Out в коробке с Fight Night Round 2? Обо всем этом расскажут в новостях. Остальное – чистая ностальгия, начиная с издевательской страницы с игрой месяца (Impossible Mission для Commodore 64) и заканчивая спецматериалом о самых странных играх в истории. Здешние журналисты настолько дотошны, что раскопали даже фотографии советских реплик игр Game & Watch – «Тайны океана», «Веселый повар», «Автослалом» и «Ну, погоди!» и грамотно рассказали о них британским читателям. Браво. ■



История игр на основе фильмов Star Wars




РАЗВЛЕКАЙТЕСЬ БОЛЬШЕ!
intel inside pentium 4
Спецификация и внешний вид оборудования могут быть изменены, выпуск продукции может быть прекращен в одностороннем порядке без какого-либо предварительного уведомления.
Указанная информация может использоваться исключительно для заказа продукции ЭКСИМЕР™ у партнеров и не является офертой.
Сервисное обслуживание техники ЭКСИМЕР™ на территории РФ осуществляется НТЦ «Юнисерв»
www.excimer.com



ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ – В ПРОШЛОМ ТАЛАНТЛИВЫЙ ПИЛОТ КОСМИЧЕСКИХ ФРЕГАТОВ, А НЫНЕ – ВОИН, СТРЕЛОК, ТЕЛЕКИНЕТИК, СПАСИТЕЛЬ ВСЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.

Космическая опера в трех частях от команды новичков-разработчиков претендует на звание игрового аналога «Звездных войн».

Advent Rising

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	GlyphX Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года (Европа)
ОНЛАЙН:	http://www.adventtrilogy.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





ДВИЖОК ОБРАБАТЫВАЕТ ОГРОМНЫЕ УРОВНИ ОДНОЙ ЛЕВОЙ. ХОТИТЕ – ШАГАЙТЕ ПЕШКОМ, ХОТИТЕ – ЛОВИТЕ БАГГИ.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Разработчики не ограничиваются выпуском одной только трилогии Advent Trilogy. Еще одна игра серии – Advent Shadow – должна появиться на PSP в этом году. Героиней игры станет некая Мэрин Стил (Marin Steel), ловкая наемница, которая спасается от кровожадных пришельцев (серьезно, так в пресс-релизе и написано: «от кровожадных пришельцев») и вместе с Гидеоном спасает человечество от нависшей над ним угрозы. Все, что известно об игре, нам сообщил пресс-релиз Majesco от 22 ноября прошлого года. С тех пор об игре ни слуху ни духу. Разработчики – команда Full-Fat – специализируются на играх для портативных консолей. В их портфолио грядущий BloodRayne для PSP, а также SimCity 2000, Dave Mirra Freestyle BMX 3 и Punch King для GBA.

Бывает, в редакцию приходят письма – мол, почему же западные разработчики, балбесы этакие, не сделают наконец игру уровня Metal Gear Solid или Final Fantasy? Никакой тайны тут нет. Девелоперы и сами рады бы взяться за такой шедеврище, да заняты ежегодным созданием игр про Гарри Поттера, Сэма Фишера и принца Персии. Бесподобная Beyond Good & Evil не озолотила разработчиков, и даже уцененное переиздание игры едва помогло отбить затраты на разработку. Выдающаяся, новаторская экшн-адвенчура Outcast пошла ко дну топором – создание сиквела маркетологи посчитали коммерческим самоубийством. А выдумать крупнокалиберную игровую вселенную все равно хочется. Засучивают рукава разработчики из неизвестной конторы GlyphX Games. Их первая игра – Advent Rising – преподносит себя с пиететом, достойным четвертой части «Матрицы» или седьмого эпизода «Звездных войн». Осталось только не нарваться на провальные продажи, как это сделали все прошлые выдающиеся не-японские игры.

ПЕРВОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Девелоперы замахнулись на неслыханное. Никто об этом не гово-



ИСТОРИЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ НАПОМИНАЕТ ЖИТИЕ НЕО ИЗ «МАТРИЦЫ». СНАЧАЛА ГИДЕОН – ПРОСТО ХОРОШИЙ ПАРЕНЬ, ЗАТЕМ – ЖЕРТВА ОБСТОЯТЕЛЬСТВ, В ФИНАЛЕ – ГЕРОЙ-СПАСИТЕЛЬ.

Сюжет Advent Rising написал фантаст Орсон Скотт Кард, автор книг «Игра Эндера», «Говорящий от имени мертвых», «Геноцид» и прочих.

ПРОКАЧАЕМСЯ?

В Advent Rising есть и ролевые элементы, сходные с теми, что использовались в GTA: San Andreas. Другими словами, герой поднатореет в том, чем больше всего занимается. Будете много прыгать, и Гидеон станет выше подниматься в воздух, дольше держаться над землей. Решите много стрелять – и герой станет докой в использовании огнестрельного оружия, станет палить точнее и больнее, а выбранная пушка получит альтернативный режим стрельбы. По такому же принципу прокачиваются и пси-способности персонажа.





ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО РАЗВИТЫЕ РАСЫ ГАЛАКТИКИ МОГУТ РЕШИТЬ ЛЮБОЙ ВОПРОС, НЕ ПРИБЕГАЯ К НАСИЛИЮ.



СКАЖЕТЕ, HALO 2? А ХОТЯ БЫ И HALO 2. ВСЕ РАВНО ИСТОРИЯ ТАМОШНЕГО ВОИНА В ПОДМЕТКИ НЕ ГОДИТСЯ СЮЖЕТИЩУ ADVENT RISING.

рит, но проглядеть сходство невозможно. Проект Advent Trilogy – попытка создать игровой аналог «Звездных войн». И дело вовсе не в том, что авторы придумали целую вселенную, населили ее диковинными цивилизациями, расписали их отношения и проработали историю вселенной на тысячи лет, – а в том, как гармонично сочетаются в игре межгалактические интриги и история молодого воина-«джедая». Итак, галактическое сообщество свободных народов процветает. Процветает-процветает, открывает новые миры, помогает развиваться молодым цивилизациям – и вдруг обнаруживает, что в легендах любой расы фигурируют некие сверхпришельцы, – могучие, умные, справедливые. Некие «чужие», которым суждено взять власть над галактикой в свои руки. Имя этим пришельцам – «люди». Совет разумных цивилизаций собирает отряд «искателей» (seekers) и дает им наказ – исследовать обитаемые планеты и проверять, не живут ли где-нибудь эти «люди». Несколько лет спустя галактика находит человечество – одни смотрят на гуманоидов со страхом, другие с надеждой, третьи с угрозой. И когда Гидеон Уайет (Gideon Wyeth), второй пилот корабля дипломатической миссии человечества, вступает в круг старейшин галактики как живое доказательство существования «людей», в совете начинается разлад. «Человечество нужно уничтожить!» – кричат одни. «Люди нам не враги!» – голосят другие. Третьи пока молчат и исподлобья разглядывают странного двуногого.

С первых минут игры Гидеона захватывает водоворот событий галактического масштаба. Сюжет игры, равно как и сюжет трилогии, которая будет создана на основе Advent Rising, написал фантаст Орсон Скотт Кард, автор книг «Игра Эндера», «Говорящий от имени мертвых», «Геноцид» и прочих. По трейлерам Advent Rising не сразу поймешь, к какому жанру принадлежит игра, – столько всего происходит в кадре. Космические крейсеры бороздят безвоздушные просторы, обитаемые станции принимают сотни транспортников, синюшные инопланетяне летают над пропастями на мотоциклах-антигравах, офицер земной армии помогает выйти из-под обстрела раненому товарищу, пришельцы из Halo прячутся за силовыми щитами, а Нео (из «Матрицы», ага) сражается с пятиметровым Скааром-переростком из Unreal. Что это? Кто это? Разработчики напихали в Advent Rising столько различных сцен, что всех и не перечислишь, но запоминаешь каждую. Несколько видов геймплея, видеоролики и заставки на движке переплетаются, словно в Final Fantasy, создавая потрясающий мир и заставляя поверить в его реальность.

КСЕНОФОБИЯ

В начале игры Гидеон сражается с искателями – очень сильными и ловкими пришельцами. Мы смотрим на мир от третьего лица, но разработчики сохраняют за игроком право задвинуть камеру в черепную коробку героя, если возникнет такая необходимость. Большую



UNREAL WARFARE СПОСОБЕН ОБРАБАТЫВАТЬ КУДА БОЛЕЕ ПРОДВИНУТЫЕ МОДЕЛИ ГЕРОЕВ. «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО», ГОСПОДА РАЗРАБОТЧИКИ.

BOOKSHELF

Орсон Скотт Кард в интервью журналу GamePro рассказывает, как его уболтали написать сценарий для игры: «Приходит мне, значит, письмо. А писем ко мне в ящик валится по сто штук на дню, я их и не читаю даже. Игры приглашали делать, конечно, но я всегда отказывался. А это письмо задело почему-то, сам даже не пойму, почему. Парни хотели сделать игру, которая будет лучше всех, игру, больше-чем-игру, где во главу угла будет поставлен не геймплей и геймдизайн, а персонажи и сюжет. В общем, я сам еще ничего не понял, – а гляжу, уже согласился».

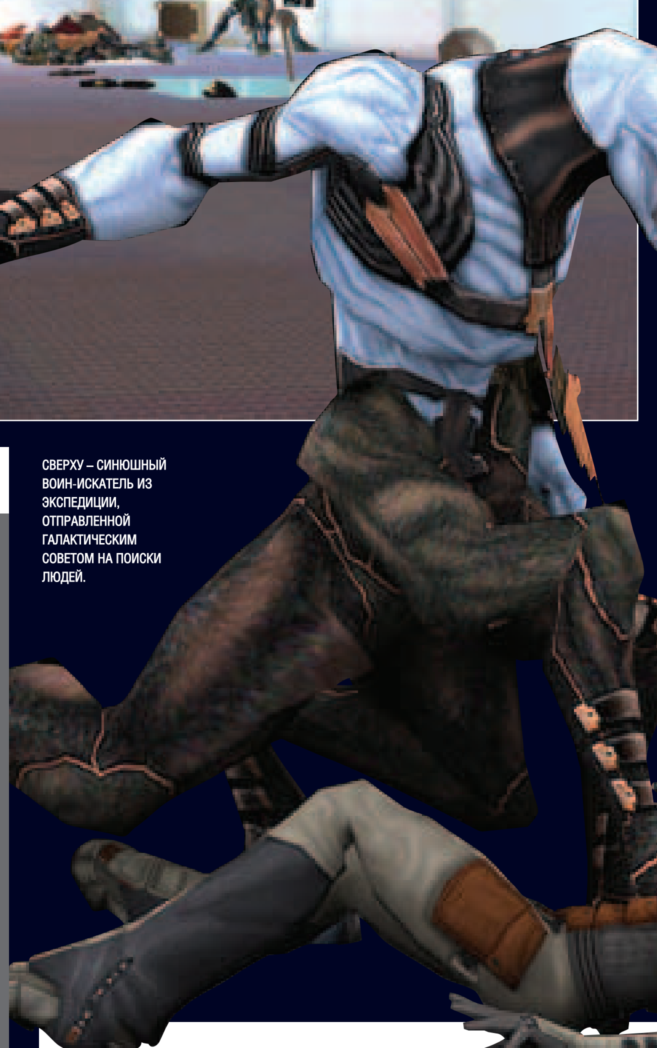


Advent Rising – новая история молодого воина-«джедая».



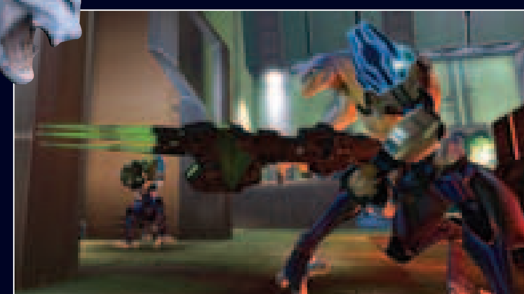
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





СВЕРХУ – СИНЮШНЫЙ ВОИН-ИСКАТЕЛЬ ИЗ ЭКСПЕДИЦИИ, ОТПРАВЛЕННОЙ ГАЛАКТИЧЕСКИМ СОВЕТОМ НА ПОИСКИ ЛЮДЕЙ.





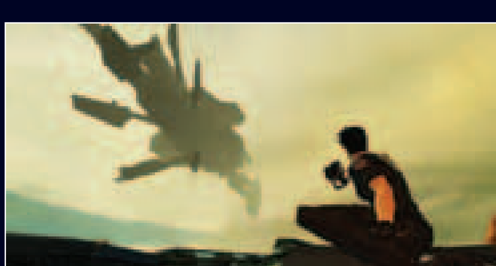


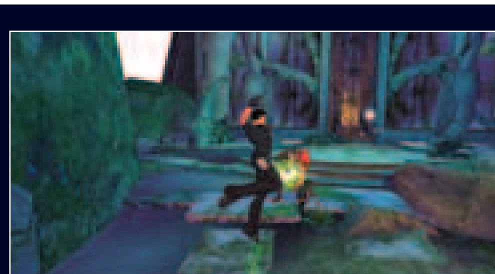
СНИЗУ: СОЛДАТ-ГУМАНОИД. ИСКАТЕЛИ СОЧЛИ ЛЮДЕЙ СЛИШКОМ ОПАСНЫМИ И РЕШИЛИ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ НИХ, А ПОТОМ ОТЧИТАТЬСЯ: МОЛ, ПРОЧЕСАЛИ ВСЮ ГАЛАКТИКУ. НЕТ ЗДЕСЬ НИКАКИХ ЧЕЛОВЕКОВ И НИКОГДА НЕ БЫЛО.

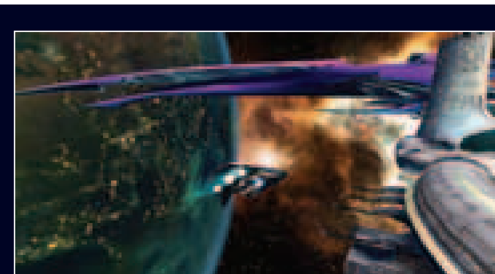
МУЗЫКАЛЬНО!

С трибуны выступает партийный вождь Кен Голд, вице-президент по маркетингу в компании-издателе игры, Majesco: «Мы хотим сделать Advent Rising не какой-нибудь так обычной игрушечкой, а сверхигрой, ощущения от которой сравнимы с ощущениями от эпического блокбастера. А что главное в кино? Сами знаете – без хорошей музыки ничего не выйдет! Создание мощной звуковой дорожки есть первый шаг к подъему эмоций на новый уровень и беспрецедентному погружению в мир Advent Rising». Маркетологи отлично понимают, что раз уж компания берется издавать игру, претендующую на лавры «Звездных войн», то давать слабину ни в коем случае нельзя. Саундтрек записывают в Голливуде на Paramount Pictures, и большинство треков – впечатляющие инструментальные композиции и хоровое пение. Саундтрек настолько замечателен, что компания твердо решила выпустить его отдельным диском после того, как игра появится в продаже. Избранные треки можно услышать в любом трейлере Advent Rising – музыка, в самом деле, удивительная.

часть игры мы должны будем провести, наблюдая за происходящим из-за плеч персонажа – акробат-Гидеон запросто даст фору Нео и всей его матричной братии. Парень прыгает на высоту человеческого роста, вертится в воздухе, стреляет с двух рук вниз головой, пролетая над пропастью, – даже в Devil May Cry 3 вы не увидите настолько грациозных и пафосных движений. Кстати, меча и электрогитары у Гидеона нет. Он полагается на огнестрельное оружие, собственные кулаки и мистические силы, которые вдруг пробудились в его теле. Силы эти больше всего похожи на Силу из «Звездных войн» – например, герой может на доли секунды искривлять пространство и отправлять импульсы выстрелов обратно врагам. Если играешь от третьего лица, нет нужды мучительно прицеливаться – владельцы Xbox могут указать направление на противника с помощью правой аналоговой рукоятки, и движок тут же пометит его как следующую цель. Нажимаете на рукоятку – автоприцеливания как не бывало. Тем же, кто играет на PC, разработчики искренне сочувствуют, обещают добавить поддержку геймпадов. Advent Rising работает на движке Unreal Warfare – удивительно, как при таком внушительном графическом моторе авторам удалось создать те размытые и некачественные модели персонажей, какие вы видите на скриншотах. Понимаем:







ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



УЖАСНАЯ ОШИБКА! В СТАТЬЕ НИ РАЗУ НЕ УПОМЯНУТ СТОЛЬ ПОПУЛЯРНЫЙ У НАС ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕСЕРИАЛ «ВАВИЛОН-5». ИСПРАВЛЯЕМСЯ: НЕКОТОРЫЕ СЦЕНЫ СРАЗУ ВЫЗЫВАЮТ В ПАМЯТИ ЭПИЗОДЫ ИЗ УДИВИТЕЛЬНОЙ ЭПОПЕИ, СОЗДАННОЙ МАЙЛКОМ СТРАЖИНСКИ.



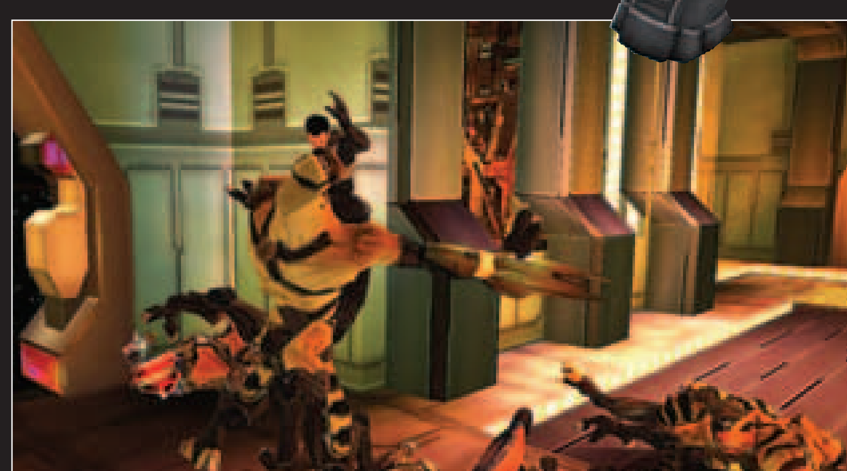
КОСТЮМ, ПОХОЖИЙ НА НАРЯД ГЕРОЯ STAR TREK, ГОВОРИТ САМ ЗА СЕБЯ. НА ЭТОМ ФОТО ИЗОБРАЖЕН ОФИЦЕР КОСМОФЛОТА ЗЕМЛИ.

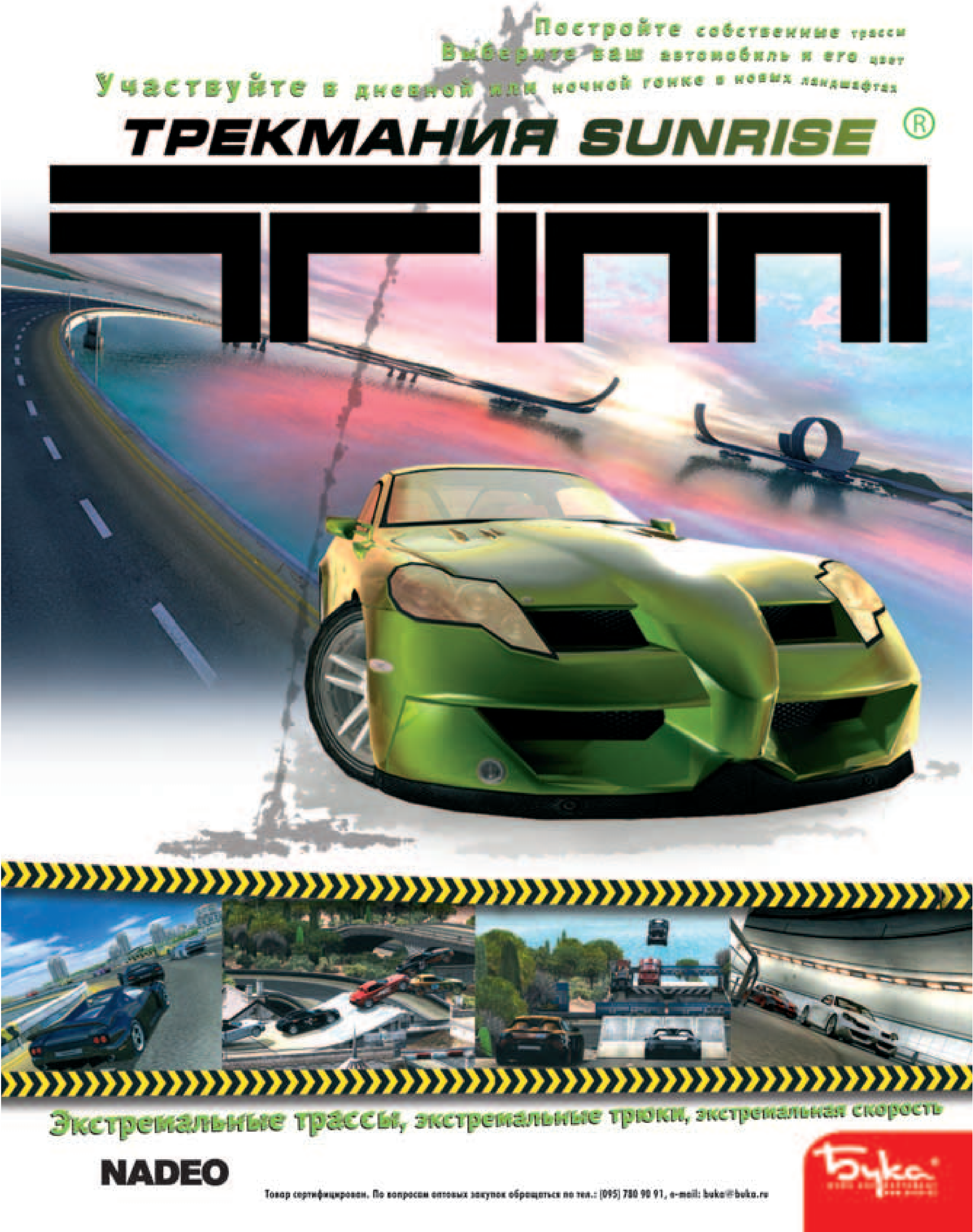
программисты берегут вычислительные ресурсы для тех случаев, когда они в самом деле понадобятся. Например, движок может без запинки обрабатывать огромные открытые пространства и держать на экране десяток врагов, с которыми сражается Гидеон. Отдельной строкой проходит физика – подобно многим современным героям, Гидеон силой разума поднимает в воздух и швыряет предметы – начиная со всякого мусора и мелкой мебели и заканчивая крупными врагами и автомобилями. Жестокая перестрелка в считанные секунды превращает обстановку комнаты в хлам: сыплется штукатурка, разлетаются небольшие предметы, отскакивают по правилам ragdoll-анимации трупы и раненые.

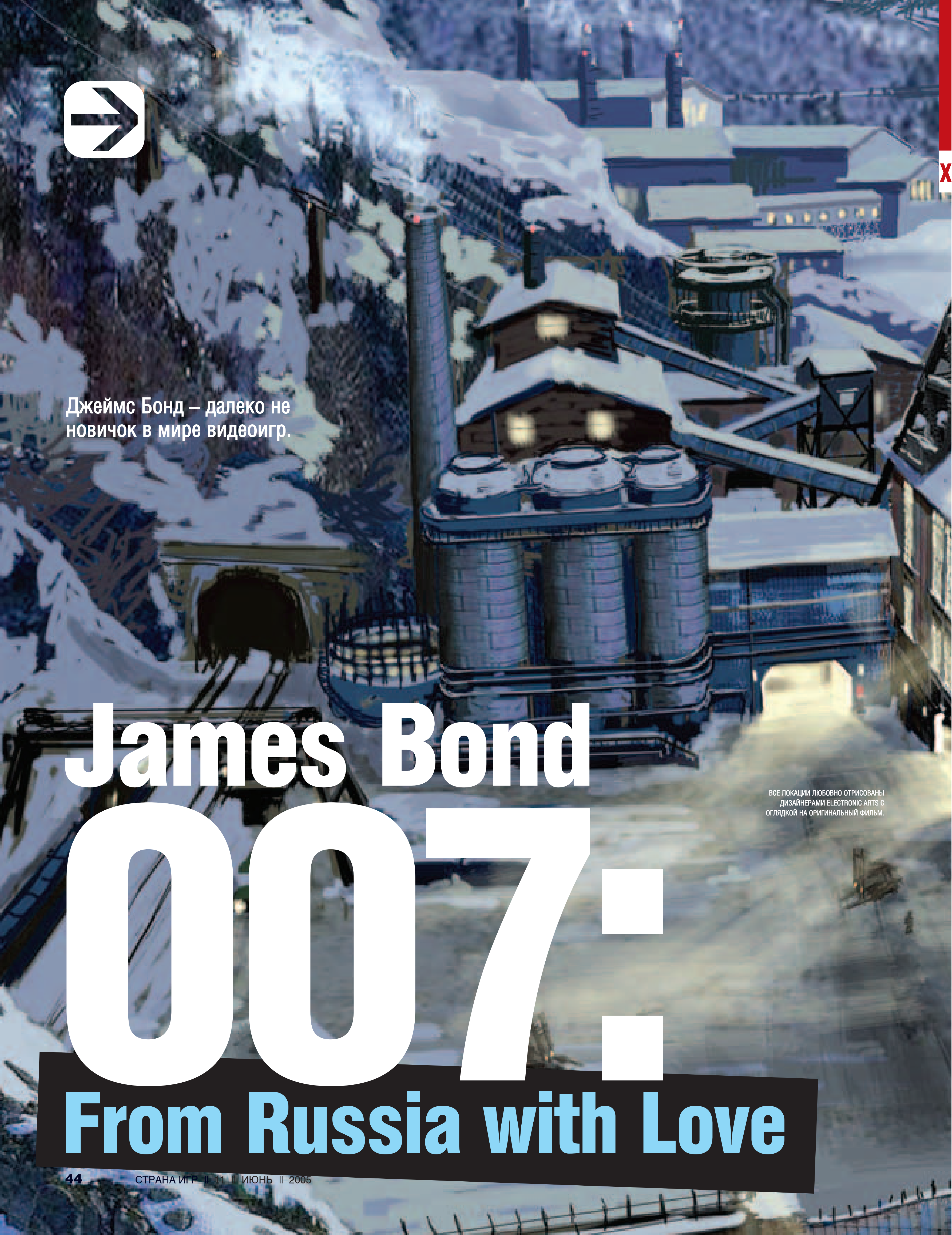
ПОДЪЕМ, НЕО!

О прочих психологических силах и рассказывать нечего: Гидеон, поднапрягшись, ворует оружие у зазевавшихся противников, ставит перед собой фиолетовый энергетический щит или замедляет время. Авторы игры шутят, что для них ракетница – что для Valve монтировка. Намекают, что тяжелое вооружение персонаж получит в самом начале игры, да и пользоваться бронебойными патронами придется частенько. Кроме базуки в арсенале есть дешевенький бластер, винтовка с подствольником, инопланетные виды оружия. О многопользовательских режимах разработчики помалкивают, и их можно понять: Advent Rising – игра, которую невозможно представить в отрыве от сюжетной линии. На экране с невероятной быстротой сменяются враги, ситуации, виды геймплея. Появляются и исчезают герои, погибают товарищи и враги, меняется расклад на политической арене галактики, возникают представители новых цивилизаций («зачем нам раскрывать все расы в одной только первой игре? Мы кое-то оставим на потом», – ехидничают разработчики). Помнится, BioWare затевала Baldur's Gate как эпическую трилогию, – и сдулась после второй игры. Удивительный Fallout продержался на рынке две части – и сошел на нет. Сотрудники GlyphX Games обещают, что выбор, сделанный в Advent Rising, повлияет на расстановку сил во второй и третьей части, которые непременно выйдут, вот вам честное слово дворянина. Они решили сделать игру, которая понравится и рядовым фанатам «Звездных войн», и безумным геймерам, которые глаз не могут оторвать от Halo 2, и ценителям сложных сюжетов и драматичных историй. Три зайца разбегаются в разные стороны. Ловля назначена на июнь. ■






Постройте собственные трассы
Выберите ваш автомобиль и его цвет
Участвуйте в дневной или ночной гонке в новых ландшафтах
ТРЕКМАНИЯ SUNRISE ®
Экстремальные трассы, экстремальные трюки, экстремальная скорость
NADEO
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



Джеймс Бонд – далеко не новичок в мире видеоигр.

James Bond 007: From Russia with Love

ВСЕ ЛОКАЦИИ ЛЮБОВНО ОТРИСОВАНЫ ДИЗАЙНЕРАМИ ELECTRONIC ARTS С ОГЛЯДКОЙ НА ОРИГИНАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ.

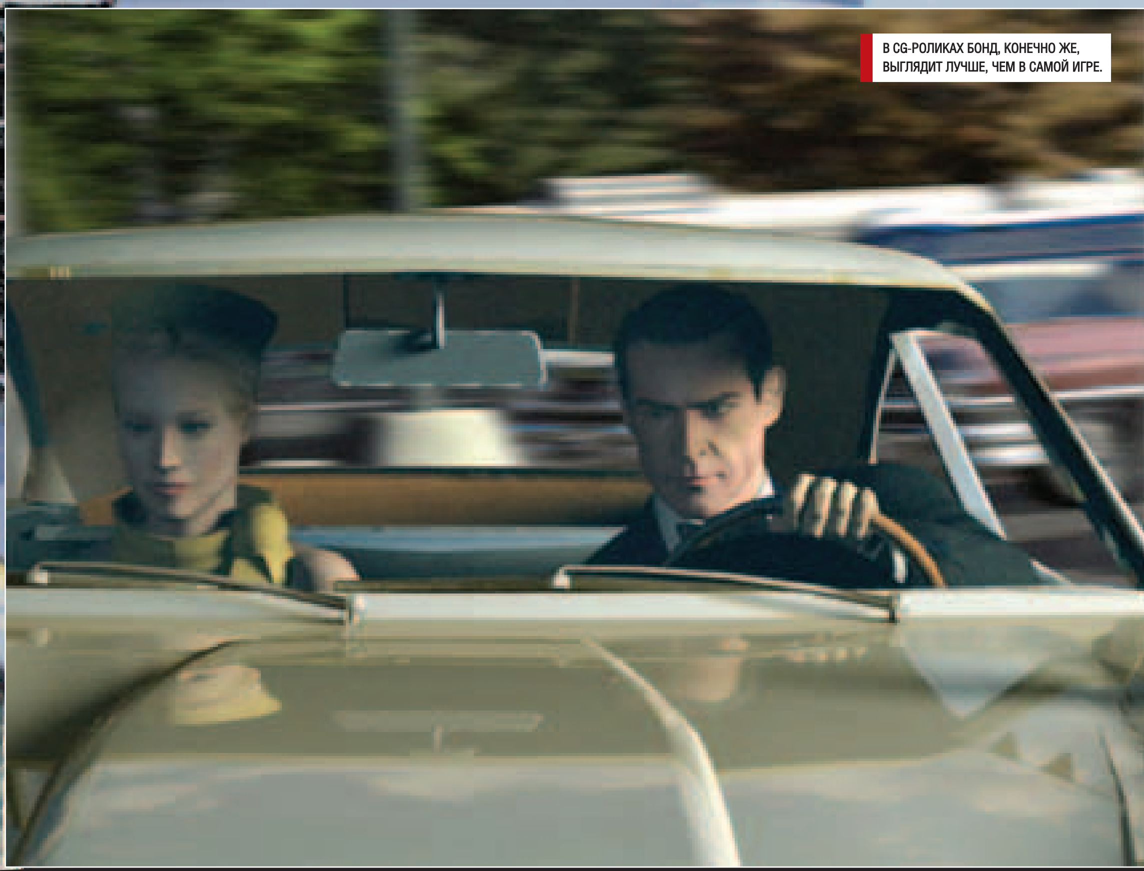
PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



В CG-РОЛИКАХ БОНД, КОНЕЧНО ЖЕ, ВЫГЛЯДИТ ЛУЧШЕ, ЧЕМ В САМОЙ ИГРЕ.

СОВЕТЫ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА

Все хорошо помнят знаменитую фразу «смешать, но не взбалтывать». Однако Бонд горазд на советы людям, желающим жить красиво. Во время своего пребывания в СССР с очередным тайным заданием ее Величества Королевы одна из спутниц тайного агента обратила внимание на то, что Бонд вообще не пользуется одеколоном. На что ей Джеймс 007 ответил, что тело настоящего мужчины должно пахнуть чистотой, или, на худой конец, мылом, которым он пользовался, принимая душ утром. А одеколоном пользуются «немытые русские, забивая запахом парфюма вонь собственного потного тела». Проехавшись утром в московском метро, можно констатировать, что слова Бонда актуальны и поныне.

«Из России с любовью» – второй фильм о Бонде, считающийся одним из лучших, поставлен по мотивам одноименного романа Яна Флеминга.

«Е... мать! – выпалил свое любимое ругательство генерал Г. Его ладонь опустилась на поверхность стола с шумом пистолетного выстрела. – Товарищ полковник, разумеется, у них есть разведчик по имени Бонд. Джеймс Бонд.

Ян Флеминг, «Из России с любовью»

Известное своей алчностью издательство готовится нанести свободному миру геймеров очередной удар, выпустив новый, исключительно качественный мегахит, который обязательно разойдется по всему свету миллионами копий. Стремление тщетно искать достоинства в преданных забвению торговыми сетями «недоиграх» конкурентов уже превратилось в своего рода спорт, но проклятые капиталисты душат его на корню, приучая геймеров к простому факту: игры с лейблом EA можно покупать и не советуясь с дворовыми, то есть, простите, форумными гуру. Скучно ведь жить станет!

Агент 007 был представлен в компьютерных и видеоиграх не хуже, но и не лучше других популярных киногероев (Golden Eye 007 – не в счет) до тех пор, пока боссы Electronic Arts вдруг не начали уделять своей лицензии на бондиану пристальное внимание. Результатом оказался великолепный 007: Everything or Nothing. Но, как недавно стало известно, еще до поступления в продажу этого хита началась работа над новой игрой серии – From Russia With Love. Команда разработчиков состоит из людей, ранее подаривших нам Everything or Nothing и Lord of the Rings: The Return of the King. Релиз назначен на ближайшую зиму. Агент 007 включен в принятую Electronic Arts и Ubisoft систему «раз в год по новому сиквелу», и с этим надо просто смириться.

Решение обратиться к киноклассике не столь уж неожиданно, как может показаться на первый взгляд. Сходство игрового Джеймса Бонда с Пирсом Броснаном более не критично для успеха проекта – после очередной замены актера зрители еще не определились толком с тем, как, по их мнению, должен выглядеть агент. С другой стороны, интерес к наследию серии не ослабевает, и использование внешности Шона Коннери в игре по мотивам фильма, о котором все любители шпионских боевиков как минимум слышали, есть весьма правильный ход. К тому же, это позволяет запустить целую серию игр, последовательно представляющих обновленные версии всех фильмов эпопеи, вышедших за последние 43 года. На ближайшее поколение приставок тем уж точно хватит.

Так как From Russia with Love готовится по мотивам фильма, который уже сейчас доступен зрителю, можно вообразить, будто сюжет игры не принесет нам никаких сюрпризов. Однако EA плотно работает с компанией MGM и планирует представить геймерам что-то вроде режиссерской версии истории, которая, с одной стороны, придерживалась бы событий оригинала, а с другой – предлагала нечто новое, не встречавшееся в фильме. При этом нам обещают некую уникальную концовку – непонятно, правда, будет ли она стандартной для игры или же секретной. Напомним, что второй фильм о Бонде, считающийся одним из лучших, поставлен по мотивам одноименного романа Яна Флеминга – пятого по счету.

Собственно, мое знакомство с историей началось с литературного варианта, и могу порекомендовать ознакомиться с ним, благо отличий от киноверсии в нем немало. В любом случае нам рассказывают о том, как Джеймс очаровал русскую девушку из посольства в Турции, имеющую доступ к секретному



ВИРТУАЛЬНЫЙ ДЖЕЙМС БОНД – БУКВАЛЬНО КОПИЯ МОЛОДОГО ШОНА КОННЕРИ!



ДЖЕТПАК, СУДЯ ПО ВСЕМУ, БУДЕТ АКТИВНО ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ ИГРЫ.

шифровальному оборудованию. До самого конца он не знает, что та ведет двойную игру... Многое в фильме, если смотреть его впервые сейчас, покажется устаревшим, наивным. Например, техническое оснащение суперагента вызовет лишь ироническую улыбку. И все же не зря многие поклонники бондианы именно первые ленты, где главную роль играет Шон Коннери, считают лучшими. В них есть шарм и обаяние, растерянные за прошедшие годы, что превратило фильмы о Бонде во «всего лишь еще одну серию шпионских боевиков».

Впрочем, вернемся к теме. Игровой процесс From Russia with Love хорошо знаком любому, кто видел прошлогодний хит Everything or Nothing. Но, хотя управление и основы построения геймплея схожи, имеется немало дополнений и обновлений. Например, система улучшения возможностей персонажа была усовершенствована, и теперь игра местами напоминает action/RPG. Совсем чуть-чуть. Бонд по ходу действия зарабатывает специальные очки, которые позволяют открывать бонусы, запрятанные разработчиками, но ничуть не влияют на геймплей. Однако здесь есть и товарно-денежные отношения, скорее смахивающие на набор опыта и прокачку: за накопленные за уровень наличные агент может, например, апгрейдить свое оружие. Как и любая игра о Бонде, From Russia with Love предлагает поистине огромный набор средств для грамотного использования лицензии на убийство, а также более мирных гаджетов и средств передвижения. Некоторые – вроде крюка, предназначенного для скалолазания, вернутся из EoN, но есть и новые фишки, вроде ракетного ранца. Естественно, джетпак отсутствовал в киноленте, но иногда приходится жертвовать аутентичностью ради геймплея. Ведь вряд ли кто-то желает получить квест с редкими экшн-элементами, от игры по мотивам бондианы скорее ждут

КИНОВЕРСИЯ

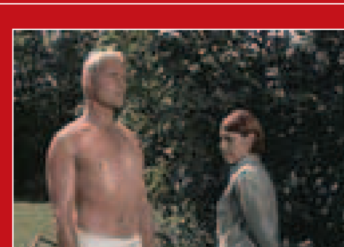
Бюджет фильма составил 2 млн. долларов, что в два раза больше, чем у предыдущей части («Dr. No»). Сборы в США достигли 24 млн. 800 тыс. долларов.
Президент США Джон Кеннеди признал книгу, по которой была осуществлена экранизация, одним из десяти своих любимых романов. Кроме того, считается, что «Из России с любовью» – последний фильм, который он посмотрел незадолго до того, как был убит.
С «From Russia with Love» начинается традиция, по которой каждая картина о Джеймсе Бонде заканчивается названием следующего фильма из этой серии. А прекратилась она в 1985 году на фильме «A View to a Kill».
Атташе-кейс Бонда, набитый гаджетами, стал открытием фильма. Что особенно интересно, он же является единственным аксессуаром агента, который действительно упоминается в романах Флеминга.















ВРАГИ УМЕЮТ ПОДКРАДЫВАТЬСЯ СЗАДИ И УБИВАТЬ ГЛУПЫХ СЕКРЕТНЫХ АГЕНТОВ.



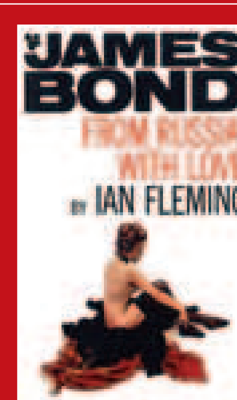
ИГРА О ПРОТИВОСТОЯНИИ С КГБ НЕ МОЖЕТ ОБОЙТИСЬ БЕЗ СНЕЖНОЙ ЗИМЫ.

хорошего боевика. В From Russia with Love сохранятся сцены с погонями, где геймера проверят на умение сидеть за баранкой. Однако полеты на ракетном ранце и гонки на автомобилях не являются отдельными уровнями – они интегрированы в общее прохождение. То есть, герой, бегущий по уровню и расстреливающий врагов, может спустя минуту спокойно запрыгнуть в автомобиль и, нажав на газ, рвануть вперед. Такое решение предъявило повышенные требования к игровому движку, который пришлось написать практически с нуля. Он использует динамическую подгрузку данных с диска – это позволяет конструировать огромные уровни с меняющимся стилем геймплея, навигация по которым не требует, чтобы вы сидели перед loading-экраном и наблюдали за медленно ползущей полоской. Гонки и полеты, естественно, не будут основой геймплея, поэтому команда сосредоточила свои силы на совершенствовании стандартного режима – прохождения уровней на своих двух. Например, From Russia with Love представит значительно улучшенную систему прицеливания. Теперь можно будет удобно наводить мушку на отдельные части тела противника, а также на его оружие. Хедшоты – это так же здорово, как и подстреленная прямо в руках противника боевая граната, поверьте. Помимо боя на расстоянии, игра предлагает и рукопашные поединки. Они как раз мало изменились со времен EON, отличия чисто стилистические – ведь Шон Коннери двигался и махал руками совсем не так, как Пирс Броснан. Арсенал будет состоять из разнообразных бросков и боксерских приемов. Как говорят разработчики, Бонд в обличье Шона Коннери больше дрался, лучше и быстрее бегал, чем его последователи, – этот факт будет отражен и в игре. Именно поэтому наиболее важный новый элемент геймплея – возможность прыгать; это наконец-то позволит преодолевать преграды по-человечески, а не обходя их вокруг. Что еще интереснее, герой способен перескакивать через достаточно большие провалы (например, с крыши одного здания на крышу другого), не прекращая отстреливаться от преследователей. Естественно, Бонд сможет нормально забираться на объекты, прыгать в сторону, уходя от пуль. Все вышеуказанные изменения ничуть не испортили и без того хороший иг-

ДЖЕЙМС БОНД ПО ФЛЕМИНГУ

Приведем прямую цитату из романа «Из России с любовью». Она позаимствована из советского досье на агента.

«Фамилия – Бонд, имя – Джеймс. Рост 183 см, вес 76 кг. Стройный. Глаза – синие, волосы – черные. Шрамы на правой щеке и левом плече. Следы пластической операции на правой руке. Отлично подготовлен физически. Великолепный стрелок, мастер рукопашной схватки, блестяще владеет ножом. Не меняет своей внешности. Свободно говорит на немецком и французском языках. Много курит (сделанные по заказу сигареты с тремя золотыми полосами). Слабости: пьет, но умеренно, увлекается женщинами. По слухам, взяток не берет. Является сотрудником секретной службы с 1938 года. В настоящее время ему присвоен секретный номер «007». Два нуля означают, что агенту позволено убивать при проведении операций. Считают, что такие номера присвоены всего лишь трем английским агентам.»



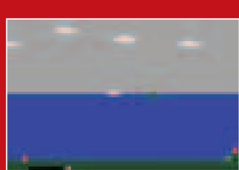
Бонд в обличье Шона Коннери больше дрался, лучше и быстрее бегал, чем его последователи.

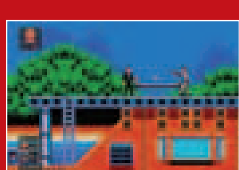


СИСТЕМА ПРИЦЕЛИВАНИЯ В ИГРЕ ЗНАЧИТЕЛЬНО УСОВЕРШЕНСТВУЕТСЯ.

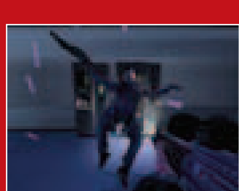
ДРУГИЕ ИГРЫ

Благодатная тема «агент 007 на PC и консолях» слишком широка даже для целого спецматериала, уж больно часто к ней обращались издательства. Первые проекты появлялись еще в начале 80-х на самых первых приставках и персональных компьютерах, их поток не иссякал и в 90-х. Владельцы PlayStation наверняка помнят весьма неплохой боевик Tomorrow Never Dies, на Nintendo 64 вышел и вовсе гениальный GoldenEye 007. Консоли текущего поколения Electronic Arts начала осваивать в 2001 году, последовательно выпустив James Bond 007 in Agent Under Fire, James Bond 007: NightFire и James Bond 007: Everything or Nothing. И если первые две игры ничем особенным не выделялись, то на третьей произошел настоящий качественный скачок. Отныне всем играм от EA с цифрами ноль, ноль, семь в названии следует уделять самое пристальное внимание.



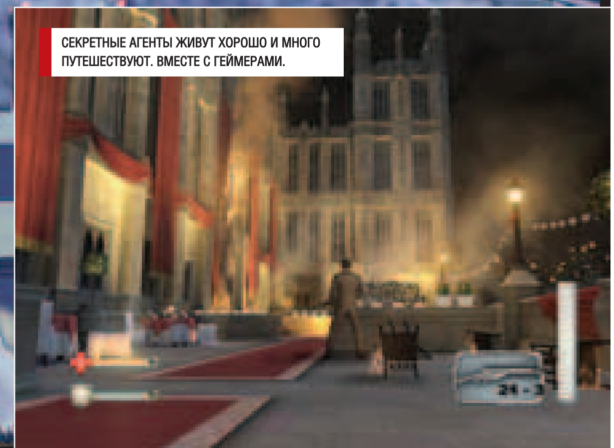








ПУСТЫННЫХ КОМНАТ В ИГРЕ БУДЕТ МАЛО, УРОВНИ НАБИТЫ КУЧЕЙ ИНТЕРЕСНЫХ ОБЪЕКТОВ.



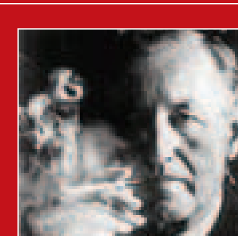
СЕКРЕТНЫЕ АГЕНТЫ ЖИВУТ ХОРОШО И МНОГО ПУТЕШЕСТВУЮТ. ВМЕСТЕ С ГЕЙМЕРАМИ.

Бонд в игре летает на ракетном ранце и даже устраивает воздушную дуэль с вертолетом.

ровой процесс Everything or Nothing. В доступных прессе демо-версиях были замечены уровни, наглядно демонстрирующие, как работают новые фичи. Бонд бодро бегает по закрытым и открытым помещениям, летает на ракетном ранце и даже устраивает воздушную дуэль с вертолетом. Новая система прицеливания отлично сочетается с привычным по Everything or Nothing управлением. Интуитивно можно управлять и джетпаком, причем передвигается он свободно в любом направлении. Разработчики уверяют, что каждый геймер сможет выработать свой стиль прохождения игры. «Ваш Бонд не будет похож на моего Бонда», – говорит Глен Скофилд (Glen Schofield) из Electronic Arts. С удовольствием с ним соглашусь: мой наверняка будет смахивать на Дюка Нюкема.
Оценить графику вы можете по скриншотам из незавершенной версии; вполне логично предположить, что она ничуть не хуже, чем в предыдущей игре серии. Виртуальный Шон Коннери похож на себя, впечатляют и враги. Оригинальный фильм демонстрировал нам, как Бонд путешествует по всему миру, – это позволило создать для игры немало интересных локаций. Разработчики хвастаются Лондоном и Биг Беном, но из названий файлов с артом мы поняли, что в игре будут окрестности Белграда и Цюрих; можете полюбоваться ими на иллюстрациях. Стоит отметить, что особенно сложная задача стоит не перед программистами, а перед дизайнерами проекта, ведь им надо передать атмосферу и внешний вид кинофильма 60-х годов, одновременно не сделав графику неприемлемой для современных геймеров. Впрочем, ничего невозможного для Electronic Arts в этом мире нет. Команда получила доступ к архивам MGM, а там есть немало источников вдохновения. Речь идет не только о собственно оригинальной киноленте, но и всех мало-мальски значимых лентах 60-х годов. Герои игры должны быть одеты, как люди тех времен, так же разговаривать, двигаться и жестикулировать. Кроме того, разработчики лично посетили большую часть мест, послуживших прообразами локаций, и наделали себе фотографий. Не удержались разработчики и от соблазна слегка похулиганить – так, геймер получит возможность полетать вокруг Биг Бена на ракетном ранце, расстреливая его из тяжелого оружия. Судя по всему, один из символов Лондона можно будет и разрушить собственноручно. Звуковой ряд игры пока еще не завершен, однако логично предположить, что и с ним все будет в порядке. Electronic Arts заручилась поддержкой всех нужных актеров, а голос главного героя, естественно, не обойдется без фирменного провинциального акцента Шона Коннери. Подводя предварительные итоги, можно сказать, что вряд ли From Russia With Love обманет наши ожидания. Слишком хорош был Everything or Nothing, слишком большие надежды возлагает Electronic Arts на этот свой сериал, превращающийся в такую же фабрику по зарабатыванию денег, как и Need for Speed или же Lord of the Rings. Необходимые для приличия изменения в геймплее плюс новый сюжет в сочетании с огромным бюджетом имеются. А ведь кроме стандартного однопользовательского режима, FRWL предложит еще и мультиплеер, где условности фильма будут совершенно отброшены. ■

ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ПРИДУМАЛ БОНДА

Ян Флеминг родился в семье будущего героя Первой мировой войны Валентина Флеминга. После нескольких неудачных попыток получить образование начал карьеру журналиста, работал в агентстве «Рейтер». С 1939 года официально перешел в морскую разведку, и в этом качестве участвовал во Второй мировой войне. Затем поселился на Ямайке, женился и стал литератором, опубликовав роман «Казино «Руаяль» – первый в серии о Джеймсе Бонде. Известность агента 007 стала поистине оглушительной. Флеминг умер в 1964 году, вскоре после похорон матери. Романы Флеминга в русском переводе можно легко найти в Библиотеке Мошкова (http://www.lib.ru).




ТЫ ВСЕГДА МЕЧТАЛ О СИЛЕ РЫЦАРЕЙ ДЖЕДАЙ?
СКОРО ТЫ ОБРЕТЕШЬ ЕЕ!
STAR WARS
ЭПИЗОД III
МЕСТЬ СИТХОВ
ТОЛЬКО ДЛЯ
PlayStation.2
Видеоматериалы из фильма "Звездные войны: Эпизод III. Месть ситхов"
12+
www.pegi.info
ДОКУМЕНТАЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
PlayStation.2
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



«Колонизаторы» и мир настольно-печатных игр

Мы все в редакции очень гордимся тем, что пишем о лучших играх. Не выискиваем брильянт в мусорной куче, а снимаем сливки со всех платформ. Впрочем, кое-что все-таки остается за пределами нашего поля зрения. А именно – настолки.

Можно ли сейчас с упоением рубиться в игру десятилетней давности? Например, в Doom 2. При всем уважении к Кармаку и Ко, вряд ли. Лишь ветераны-геймеры, взгрустнув по временам давно минувшим, способны пару часов посидеть за этой игрой. И графика ни к черту, и геймплей давно уже не тот... В «Колонизаторов», появившихся на год раньше второго Doom'а, с азартом режутся и по сей день. Причем и стар, и млад. Настолки, давшие начало компьютерным и видеоиграм, – неувядающая классика. Предложите зашедшим на огонек друзьям партейку в The Settlers of Catan, и вскоре они сами будут напрашиваться к вам в гости.





ОТДЕЛИМ ЗЕРНА ОТ ПЛЕВЕЛ

Прежде чем начинать рассказ, хочется четко определить тему статьи. Так уж исторически сложилось, что с «серьезными играми» наша страна познакомилась поздновато – когда на первые роли выбились наиболее «прогрессивные» – компьютерные и видеопроекты. А настольные игры остались вроде как за бортом. Складывается такое впечатление, что большинство моих коллег и прос-





Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



то геймеров вообще не понимают, что это такое. Сваливают в одну кучу Dungeons & Dragons, Warhammer и Magic the Gathering, а для верности добавляют сюда же толкиенистов с деревянными мечами. Против полевых RPG ничего не имею, хотя и не увлекаюсь ими. А по поводу настолок вынужден дать небольшие пояснения. Ну так – на всякий случай...
Более всего, конечно, известны настольные RPG – Dungeons & Dragons, G.U.R.P.S., Vampire the Masquerade и другие. На основе большинства из них были созданы ролевые игры на PC и консолях. Впрочем, Magic the Gathering – знаменитая коллекционная карточная игра – может потягаться по популярности с D&D. Среди других ККИ – Lord of the Rings TCG, Middle Earth CCG, отечественный «Берсерк» (демо-тест последнего был в прошлом номере). Варгеймы – военно-стратегические игры – тоже не раз перекладывались на PC. Warhammer 40.000: Dawn of War – одна из лучших стратегий 2004 года – тому подтверждение. Но наш разговор пойдет о настольно-печатных играх («монопольку» или «Менеджера», надеюсь, все знают). Точнее об одной из самых известных и популярных – The Settlers of Catan.

ПОСЕЛЕНЦЫ

Игра Die Siedler von Catan (в России известная под названием «Колонизаторы») вышла в Германии в 1994-ом. Уже через год она стала лучшей игрой фатерлянда, в 1998-ом – лучшей игрой США. В 2002-ом попала в зал славы престижной американской выставки Origins. Признание критиков и игроков подстегнуло продажи: «Поселенцы Катана» разошлись тиражом в несколько миллионов копий. Известный разработчик настолок Клаус Тойбер (а именно он является автором «Колонизаторов») создал идеальную игру, которую знают и любят во всем мире.
Успех «сетлеров» (не путать с серией компьютерных RTS) покоится на трех китах – сбалансированности, простоте и... общении. Последние две особенности отличают все настольно-печатные игры. Влиться в компанию любителей «Колонизаторов» не составит труда, а возможность подколоть товарища, глядя на него преданными глазами, дорогого стоит.

КОЛОНИЗИРУЕМ

Военные действия – удел варгеймеров. А настольно-печатные игры – большей частью экономические стратегии. Вот и в «Колонизаторах» три или четыре игрока борются за власть на крохотном островке Катан, оперируя – нет, не деньгами, но ценными ресурсами. Клочок суши каждый раз собирается заново из картонных шестиугольников (гексов), представляющих собой шесть видов территорий (лес, холмы, горы, поля, пастбища и пустыня). Каждый, за исключением пустыни, приносит какой-то ресурс. По гексам раскладывают жетоны с числами от 2 до 12, которые соответствуют очкам на двух шестигранных кубиках. Затем «присоединяют» к суше порты и начинают игру.
Собравшиеся за столом расставляют пару дорог и два стартовых поселения на пересечениях гексов, стремясь занять самые выгодные позиции. Броски кубиков определяют какие территории приносят доход. Цель очевидна – собрать



«КОЛОНИЗАТОРЫ» В РОССИИ

Знаменитая игра Клауса Тойбера была локализована и издана в России (в данном случае речь идет именно об оригинальной, настольной, версии) компаниями «Хобби-игры» и Astrel Games. Коробка с «Колонизаторами» у нас, естественно, стоит дешевле, чем на Западе: $15-20 против $40. В продаже можно найти два варианта игры. Первый – классический, с пустыней, второй (переиздание) – с улучшенной пластиковой фурнитурой и небольшим дополнительным сценарием «Джунгли».



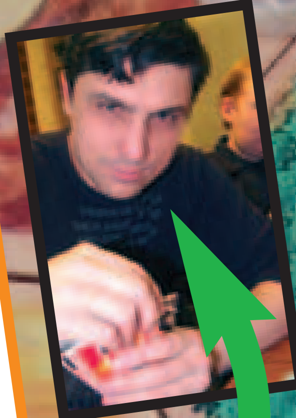




побольше ресурсов, протянуть дороги, отстроить новые деревни и города. Не даст вам заскучать разбойник, отправляющийся при выпавшей семерке грабить какую-либо территорию (пока на ней находится бандит, дохода вам не видать), и карты развития, которые выдаются, разумеется, за отдельную плату. Последние могут принести и полезные бонусы, вроде двух бесплатных дорог, и, в большинстве случаев, рыцаря, готового в мгновение ока прогнать грабителя на земли соперников.

Особый и, наверное, самый интересный этап – торговля. Можно, конечно, обмениваться с «банком» по грабительскому курсу, однако гораздо выгоднее сотрудничать с другими игроками. Причем, не только торговать, но и заключать альянсы и договоры. А потом их нарушать. В конце концов, удачливый хозяйственник это еще и успешный дипломат.

Звучит, быть может, несколько мудрено, но через полчаса вы наверняка освоите азы игры, а, выдержав пару партий, заставите считаться с собой ветеранов-колонизаторов. Выиграть можно несколькими способами. Победные очки даются за поселения и города, самую большую армию и самую длинную дорогу. Есть они и на картах развития. Прелесть «Колонизаторов» в том, что на финишную прямую игроки, как правило, выходят вместе – интрига сохраняется до самого конца. Здесь нет призовых мест – победитель только один. А потому лидера «душат» сообща, объявляя эмбарго и терроризируя разбойничьими набегами. Сделать решающий рывок в нужный момент – задачка не для простофиль. Дерзайте!





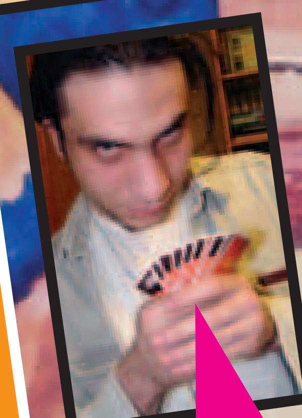
ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Помимо кучи сценариев к Settlers of Catan, Клаус Тойбер создал и несколько самостоятельных игр, использующих основы "колонизаторской" механики. Одна из самых интересных – «Звездные путешественники Катана» (Starfarers of Catan). Игроки передвигают по карте космические корабли, сражаясь с пиратами (или убегая от них) и осваивая богатые ресурсами планеты. Цель все та же – как можно быстрее набрать определенное количество победных очков.



СЕМЕЙНОЕ СЧАСТЬЕ

Настольно-печатные игры вообще и «Колонизаторы» в частности на Западе называют Family Games. Неспроста! Им все возрасты покорны. В России же зачастую люди старшего поколения считают, что кидать кубики и раскладывать карточки как-то несолидно, а юные геймеры относятся к настолкам с каким-то необъяснимым презрением. А, может, ну их к черту, эти предрассудки? Дайте шанс хотя бы «Поселенцам Катана», и вас придется оттаскивать от игры за уши! ■



КАРТОЧНЫЕ «КОЛОНИЗАТОРЫ»

На волне интереса к Magic the Gathering Клаус Тойбер разработал «Die Siedler von Catan» – Das Kartenspiel (английское название – The Settlers Cardgame), увидевшую свет в 1996 году. Карточные «Колонизаторы» рассчитаны всего на двух человеек (не больше и, естественно, не меньше). Как и раньше, игрокам придется торговать и развивать поселения, но на новый манер. Отрадно, что и эта игра была локализована компаниями «Хобби-игры» и Astrel Games.





Колонизаторы

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ИЗДАТЕЛЬ:	Catan
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Funatics Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

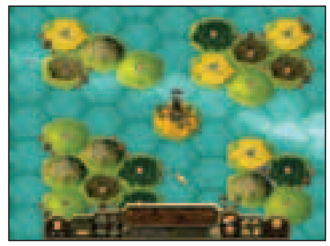
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 266 МГц, 64 Мбайт RAM, 500 Мбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru/rus/games/catan

Наигравшись в настолку, вы непременно зададитесь вопросом: «А что же дальше?» Компьютерные «Колонизаторы» познакомят вас с новыми сценариями.







До сих пор ни одной компании, взявшейся за переложение настолки на PC, не удалось создать красивой игры. Тому есть логическое объяснение: графические изыски в этом деле ни к чему, они только мешают. Вид сверху на игровое поле – все равно самый функциональный. Компьютерные «Колонизаторы» исключением из правил не стали. Графика – пятилетней давности, даром, что игра появилась в начале 2003 года. Камеру можно приближать вплотную к корявеньким домишкам, разглядывая жителей-паралитиков, но делать это более двух раз вы не будете. Так играть попросту неудобно.

Зато со всем остальным полный порядок. «Руссобит-М» мучил игру год с лишним, но результат оказался образцово-показательным: русская озвучка необычайно хороша, а в тексты вкралась лишь пара опечаток. Авторы запихали в PC-версию практически все наработки Клауса Тойбера: миссии кампании составлены на основе многочисленных дополнений. Тут и «Мореплаватели», и «Вулканы», и «Обедневшие страны», и особые правила для 5-6 игроков. После прохождения кампании можно поиграть в отдельные сценарии или сгенерировать карту на свой вкус, задав несколько параметров.

И все было бы замечательно, если б не отсутствие сетевых режимов (которые, между прочим, фигурируют в списке особенностей на обложке). Хотсит на шестерых игроков, конечно, не может заменить игры через Интернет. Если у вас дома собралась отличная компания, то лучше уж разложить настолку, разлить по бокалам пиво и насладиться общением с приятелями. Под «Колонизаторов»... ■



СЦЕНАРИЙ «МОРЕПЛАВАТЕЛИ»: СТАРТУЕМ НА ГЛАВНОМ ОСТРОВЕ И ОТПРАВЛЯЕМСЯ ЗАХВАТЫВАТЬ БЛИЗЛЕЖАЩИЕ КЛОЧКИ СУШИ.



ПРИ МАКСИМАЛЬНОМ ПРИБЛИЖЕНИИ ВИДНЫ ШАХТЫ И ДАЖЕ ТУЗЕМЦЫ.



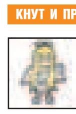
ПОЧТИ КЛАССИЧЕСКИЕ «КОЛОНИЗАТОРЫ». ОТЛИЧИЕ ОДНО: ПУСТЫНЯ ЗАМЕНЕНА ВУЛКАНОМ.

ВЕРДИКТ

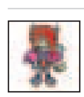
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Полигон для тактических экспериментов и интерактивная энциклопедия «Колонизаторов».

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Тьма-тьмущая сценариев, генератор карт и все достоинства настолки.



Минусы:
Допотопная графика и отсутствие сетевых режимов.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru





ЛУЧИ ЭТОЙ ИНОПЛАНЕТНОЙ ПУШКИ МНОГОКРАТНО РИКОШЕТЯТ ОТ СТЕН И МОНСТРОВ. МОЖНО ЗАПРОСТО ПОДСТРЕЛИТЬ САМОГО СЕБЯ.

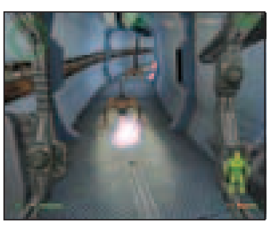


ИСКРЕННЕ НАДЕЕМСЯ, ЧТО ШИЗОИДНЫЙ ДИЗАЙН АВТОРАМ НАВЕЯЛ ГАНС ГИГЕР, А НЕ СОБСТВЕННОЕ ПОДСОЗНАНИЕ.



ВОТ ТАКИЕ ОНИ – ВЕЛИАНСКИЕ БОЙ-БАБЫ...

Велиан (Operation: Matriarchy)



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Madia Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ОНЛАЙН:
http://www.velian.madia.ru

Велианки раскидывают мозгами

Расхваленный на все лады бронескафандр может вести огонь одновременно из четырех орудий: двух пулеметов, энергетической пушки и «главного калибра». Обещанная возможность снять с него пушку и переключить ее в режим автономной стрельбы в бета-версии отсутствует. Прочие виды оружия довольно заурядны, зато не забыта точечная чувствительность монстров к выстрелам – лысые головушки противниц более уязвимы, чем прочие закованные в биоброню органы.

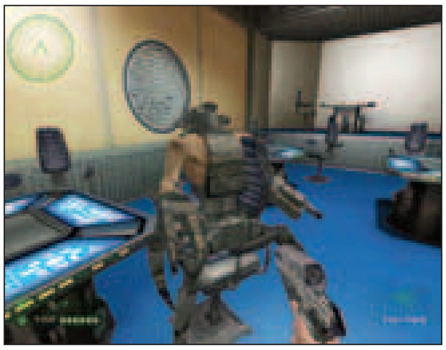
Испокон веков переругиваются ненавистники противоположного пола. «Все бабы – дуры», – доносится с одной стороны баррикад. «Все мужики – сволочи», – визжат с другой, на всякий случай сжимая в руках боевую скалку. Что бы сказали враждующие стороны, если бы их отправили изживать предрассудки не куда-нибудь, а прямо на Велиан? На этой планете с некоторых пор действуют иные законы. То есть, именно женское население – брутальные сволочи, а мужское – безмозглый генетический мусор.

LEATHER GODDESSES OF VELIAN

Со времен первых анонсов в прессе велианки заметно обнажились. Когда десяток тварей окружает игрока, и они разом начинают махать в его сторону киберсапожками, кажется, что мы попали в футуристическое садо-мазо-баре. Хочется приветственно махнуть ногой в ответ. Только вот у героя в лучших традициях FPS нет нижних конечностей. И очень зря, поскольку это делает невозможными множество незатасканных игровых решений. Например. В мире игры существуют предметы «повышенной интерактивности»: офисного вида катающиеся стулья и вездесущие взрывающиеся бочки. Последние обладают физикой стульев – так же медленно, но далеко укатываются по гладкому полу корабля. И вот их-то так и хочется от души пнуть (ага, а если от пинка сдетонирует? – *прим. ред.*), послав в ближайшего противника, и взорвать на безопасном для себя расстоянии. Но нельзя. Вот нет ног у героя! Так как гравитационная пушка в игре тоже отсутствует, взрывчатую тару остается только пихать, налегая на нее всем своим атлетическим телом.



ТАКОЙ РАКУРС НАВОДИТ НА МЫСЛЬ – А ВО ЧТО ЖЕ ОДЕТ САМ ГЕРОЙ? КОГДА МЫ ВИДИМ ЕГО В ПЕРВЫЙ И ПОСЛЕДНИЙ РАЗ, ОН ОБНАЖЕН ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ ПО ПОЯС.





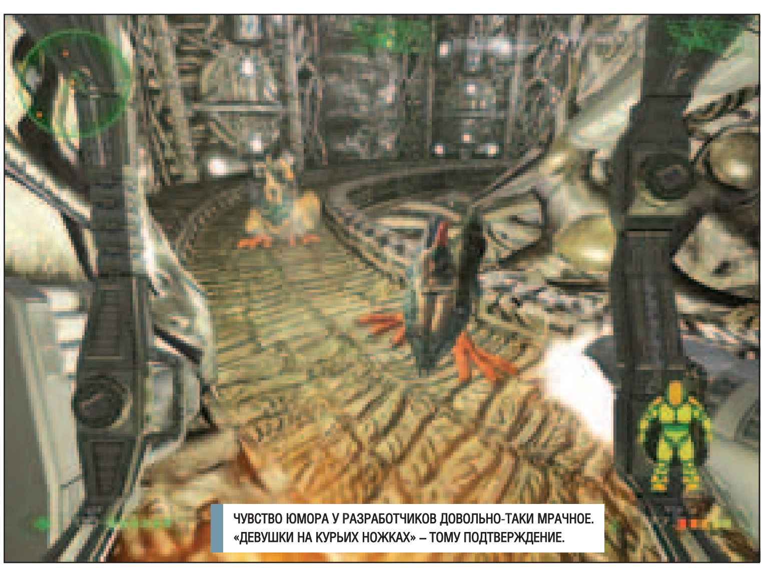


ЧЕМ ДАЛЬШЕ, ТЕМ ЧАЩЕ НАМ БУДУТ ПОПАДАТЬСЯ МОНСТРЫ, ЯВЛЯЮЩИЕ СОБОЙ СИНТЕЗ МУЖСКОГО И ЖЕНСКОГО НАЧАЛ.

История с астрономией

Не могу назвать сюжет «Велиана» сильной стороной игры, но у истории, по крайней мере, есть завязка. Наш герой – единственный выживший обитатель десантного корабля, причем причиной смерти остальных послужил отказ системы криогенного сна. Главный персонаж отправился на Велиан во второй волне десанта. Первая же была послана на планету с карательными целями, когда выяснилось, что именно велианцы похищают людей (всего оказалось 230000 без вести пропавших) с колонизационных транспортов в окрестностях системы Алькор-8.

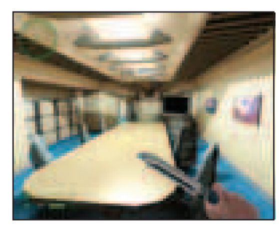
Хотя время строить стратегические планы с использованием бочек появится, только если включить «режим бога». Монстры прут отовсюду. Мужские торсы на паучьих механических ногах – враги первого уровня – умеют лишь кружить вокруг игрока, поливая его с близкого расстояния электрическими разрядами. Если герой отошел подальше, мужедроиды о нем забывают, а если он забился в угол, теряют последний рассудок, ибо бегать ВОКРУГ него не могут. Разнообразные вариации на тему «женщина с ружьем» с возрастанием уровня начинают замечать вас все раньше и раньше. Потом наступает черед настоящих «биотанков», вызывающих в памяти классическое «А в животе у крокодила сидит и плачет Бармалей» (смотрите скриншот).



ЧУВСТВО ЮМОРА У РАЗРАБОТЧИКОВ ДОВОЛЬНО-ТАКИ МРАЧНОЕ. «ДЕВУШКИ НА КУРЬИХ НОЖКАХ» – ТОМУ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ.

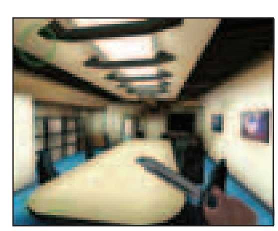
КОСМИЧЕСКАЯ ЭЛЕКТРОКЛИЗМА

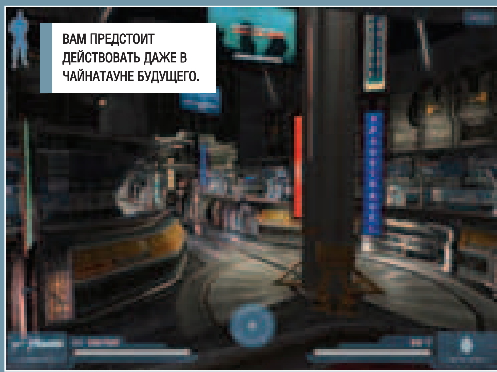
Интерьеры поздних уровней контрастируют с тем, что мы видим в начале игры. На первых порах околачиваешься только на земных кораблях, где и глазу-то не за что зацепиться. И вот открывается вдруг сотая дверь надоевшей до чертиков складной конструкции, а там... да... В общем, разработчики явно с прохладцей отнеслись к необходимости придумывать внутренности космических посудин землян, а на инопланетном дизайне отвели душу. Особенно сильно меня поразило вращающееся «нечто» (оно окружало один из уровней), похожее на смесь биологических тканей и микросхем, и лабиринт, заполненный то ли салатовым туманом, то ли (если судить по звукам) зацветшей водой. В первом случае не покидает ощущение, что находишься внутри инопланетного кибержелудка: тем более что перемещение между «этажами» происходит посредством всасывающих полупрозрачных трубок. Во втором – плотная зеленоватая завеса вызывает запредельные страхи. Это не просто неизвестность – это квинтэссенция неизвестности, и, видимо, авторы хорошо знают, что ничто так не пугает человека, как она. Все гениальное, как известно, – просто! ■

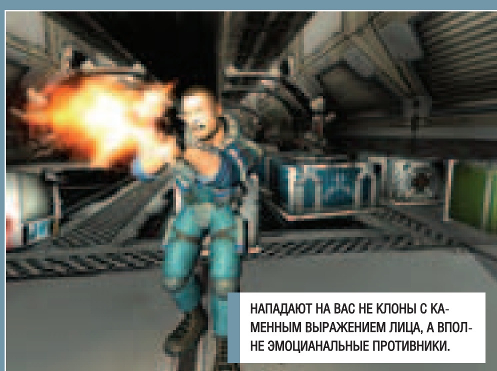


Скрывать нечего

Игровую графику можно смело сравнить с Doom 3 – по крайней мере, по технологическому уровню. Металлические и «склизкие» поверхности, световые эффекты сделаны на «отлично». К тому же наши дизайнеры не злоупотребляют темнотой. На иллюстрации – одна и та же сцена с эффектами и без них.




ВАМ ПРЕДСТОИТ ДЕЙСТВОВАТЬ ДАЖЕ В ЧАЙНАТАУНЕ БУДУЩЕГО.


НАПАДАЮТ НА ВАС НЕ КЛОНЫ С КАМЕННЫМ ВЫРАЖЕНИЕМ ЛИЦА, А ВПОЛНЕ ЭМОЦИАНАЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ.


ВСЕ ОРУЖИЕ В ИГРЕ ВЫДУМАННОЕ. НО РАЗРАБОТЧИКИ ПОСТАРАЛИСЬ, ЧТОБ СМОТРЕЛОСЬ ОНО КАК МОЖНО ПРАВДОПОДОБНЕЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Restless
restless@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Revolt Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.revoltgames.com/neuro

Neuro

В опытных руках мозг является страшным оружием. Особенно, если руки – ваши, а мозг выдран из черепной коробки врага.

Пятьсот лет назад люди думали, что Земля плоская, двести лет назад – что полет удел одних лишь птиц. Сейчас все понимают, что ничего невозможного нет. Совсем недавно ученые всерьез озаботились паранормальными явлениями. Словом «аура» теперь принято называть не только ночные клубы в российской глубинке, но и потоки субэлементарных частиц, которые излучает все живое и неживое. И, естественно, изучаются люди с удивительными способностями.

ТЕЛЕПАТ-СПЕЦНАЗОВЕЦ

У разработчиков Neuro с воображением все в порядке. Их проект рассказывает о далеком будущем, когда ученые не только раскрыли «тайну золотого ключика», но и разгадали секреты телепатии. В этом экстрасенсорном мире вас зовут Джеймс Андерсен и вы – один из людей с ярким пси-талантом, решивший примерить форму бойца спецназа и направить свои способности на борьбу с преступностью.

В будущем, в отличие от наших дней, все относительно спокойно, но негодяи самых разных мастей завелись и там. А это значит, что смелым и безрассудным парням вроде Джеймса всегда найдется работенка. По замыслу разработчиков, корпеть придется над делом загадочного террориста, рядом с которым Усама Бин Ладен выглядит расшалившимся первоклашкой. Дабы обезвредить этого монстра преступного мира, была проведена титаническая работа: опрошены тысячи стукачей, выпиты декалитры кофе и съедены тонны пончиков. В итоге операция по захвату злодея успешно завершилась. Тут бы и сказке конец, но... Необъяснимым образом лиходею удалось сбежать из-под ареста. Как несложно догадаться, вы в роли господина Андерсена отправляетесь на поиски бандита, чтобы тот все же понес заслуженное наказание.

На такой жизнерадостной ноте заканчивается вступительный ролик игры, и вы берете управление в свои руки. Neuro – классический шутер с линейным сюжетом. В этом отношении проект чем-то напоминает Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy – мясорубка с использованием интеллекта и пси-способностей, сдобренная неожиданными сценарными поворотами.

Серьезная компания – добротные игры

Revolt Games известна пользователям как организация с солидным игровым опытом. Три года назад во время зарождения проекта Neuro все силы компании были сосредоточены на других нашумевших проектах. Homeplanet, а затем и полновесный add-on (который по размерам тянет на отдельный проект) отняли уйму сил, но были по достоинству оценены игроками и прессой. Отдельных комплиментов Revolt Games удостоилась за перевод целого ряда игр: начиная от линейки Worms и заканчивая Primitive Wars.





ИГРА ХОТЬ И ПРОХОДИТ НА ЗАКРЫТЫХ ПРОСТРАНСТВАХ, ПОЛЮБОВАТЬСЯ НА КРАСОТЫ ИЗ ИЛЛЮМИНАТОРА ВСЕ-ТАКИ ПОЛУЧИТСЯ.



КИБЕРКОСТЮМ СТАНЕТ ПОВСЕДНЕВНОЙ ОДЕЖДОЙ ДЛЯ ЛЮДЕЙ БУДУЩЕГО.

Свет далеких планет

Сорго — густозаселенная планета и важный научно-промышленный центр Земной Конфедерации, а также место действия первой трети игры. Находится она в звездной системе 94 Кита, что расположена на расстоянии 17 парсеков от нашей системы. Звезда 94 Кита — родственный Солнцу желтый карлик. На небе, соответственно, отображается сходным образом, но с чуть большим оттенком светлого и голубого (спектральный класс F – горячее Солнца). После Сорго в погоне за террористом вы переместитесь на космическую базу (на одной из орбит Элоди), которая является важным перевалочным пунктом для экспедиций по исследованию дальнего космоса. В последней трети игры вы окажетесь на планете Клото из звездной системы Капелла (она же Альфа Возничего), которая располагается на расстоянии 41 светового года от нашего Солнца.



Вы сможете рассматривать врагов сквозь стены, благодаря экстрасенсорному видению. Жаль, что разработчики ничего не говорят о том, добавят ли они в Neuro женские бани.

СИЛА МЫСЛИ

Действие разворачивается на трех территориях: планете Сорго, космической станции и планете Клото. Где бы вы ни оказались, в вашем распоряжении будут восемь стволов слегка теплого оружия и два вида гранат. Убивать врагов пси-способностями гораздо интереснее, чем просто отстреливать: вряд ли оружие сильно раскалится, разве что чуть нагреется от ваших потных ладошек. Тем не менее, Neuro – полноценный шутер, и без обычного для таких игр набора не обойтись: автоматы и дробовики будут всегда под рукой. Есть и необычные стволы – например, молекулярный резонатор. Настроенный на внутреннюю волну человека луч этого оружия, проходит сквозь любые преграды и бьет точно в выбранную жертву.
Но не стоит слепо доверять оружию. Еще надо слушать голоса в голове. Телепатические умения будут появляться у вас в течение всей игры. Например, поскользнувшись, упав и больно ударившись головой, вы поймете, что можете двигать и останавливать предметы силой мысли. Будут в игре и другие навыки. Вы сможете рассматривать врагов сквозь стены, благодаря экстрасенсорному видению. Жаль, что пока разработчики ничего не говорят о том, добавят ли они в Neuro женские бани. Немного эротики – это ж только на пользу!
Хотя и на мрачных улицах киберпанковских городов будет на что посмотреть. В основе игры лежит написанный революционерами движок, который «заточен» под закрытые карты. К сожалению, по этой причине, не получится побегать по заливным лугам и поджарить себе парочку коров на бифштекс, что, несомненно, обрадует вегетарианцев. Пока еще работы над шлифовкой графики в самом разгаре, но по их окончании Neuro должна выглядеть потрясающе. Впрочем, и сейчас она смотрится свежо. Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты. Хотите научиться глотать ложки и вилки? Дождитесь осени, когда выйдет проект. ■

Почувствуй силу, юный падаван...

Кроме экстрасенсорного восприятия, в вашем распоряжении будет еще несколько пси-способностей. «Исцеление» поможет восстановить здоровье, переведя пси-энергию в жизненные силы. «Ментальный удар» позволит убрать с пути практически любого противника, вызвав у него шок или полностью спалив его мозги. Как говорил Морфеус в первой «Матрице»: «Тело не может жить без разума»... Также найдется место и телекинезу – перемещению физических объектов на расстоянии силой мысли. «Берсерк» уподобит вас прожженному политику и позволит затуманить мозги любому противнику. Сбитый с толку, враг впадет в агрессию и начнет перемалывать своих же сослуживцев.




ВРЕМЕНАМИ «РАСТИШКА» ТВОРИТ ЧУДЕСА!


ЯВНО НЕ ГРАФИКОЙ СОБИРАЮТСЯ ЗАВОЕВЫВАТЬ СЕРДЦА ФАНАТОВ РАЗРАБОТЧИКИ.


С ТЕЧЕНИЕМ ВРЕМЕНИ ДЕМОНЫ ТОЖЕ МЕНЯЮТСЯ. НА КАЖДУЮ ЭПОХУ ПРИХОДИТСЯ ОДИН НЕПОВТОРИМЫЙ ДЕМОНИЧЕСКИЙ КЛАН.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Enlight Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Enlight Software / Infinite Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.infinite-interactive.com

Seven Kingdoms: Conquest

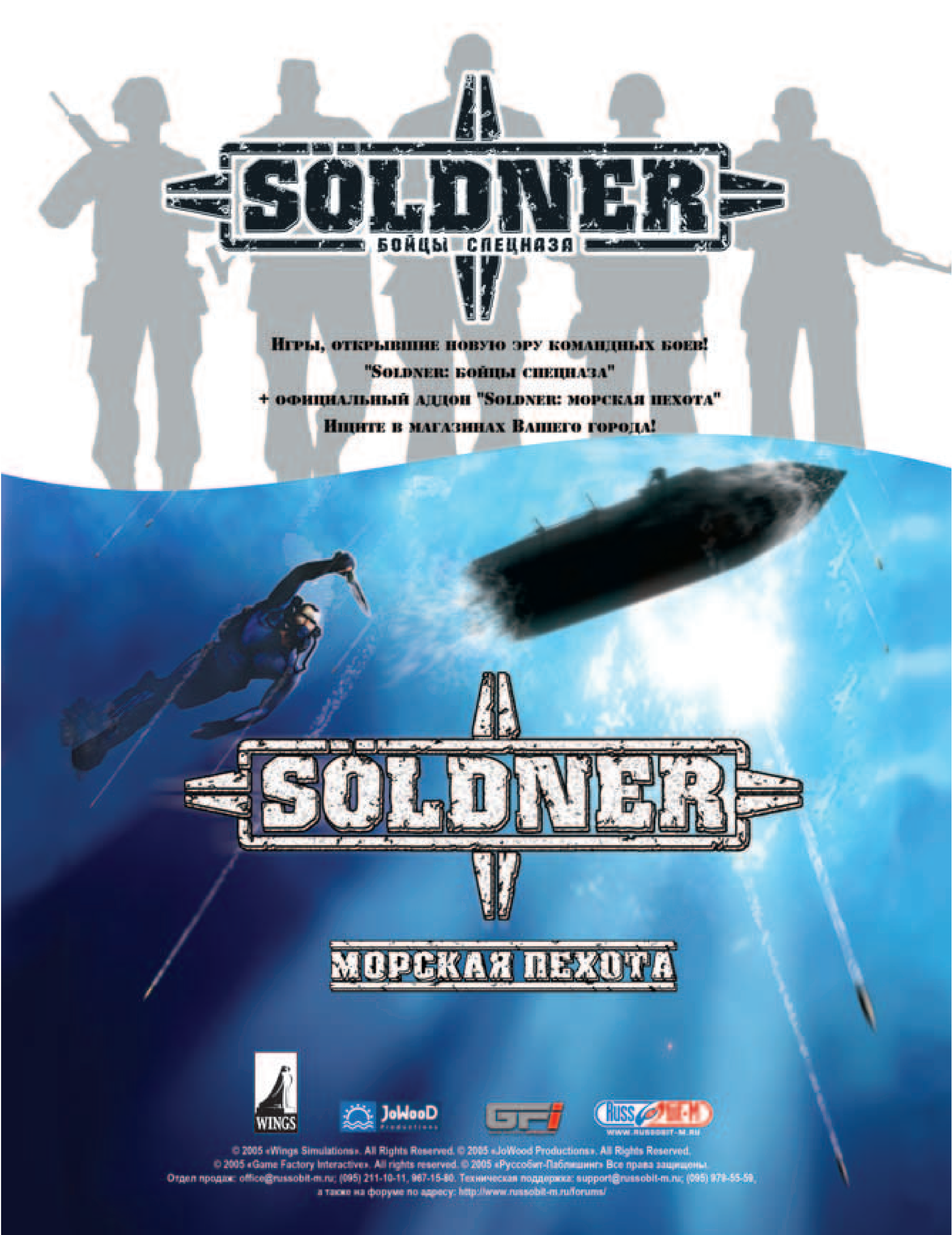
Исполины игровой индустрии собрались вместе, дабы хорошенько встряхнуть сонное царство RTS. Легкая дрожь уже чувствуется...

В некотором пустынном царстве, в некотором Египетском государстве, задолго до начала нашей эры жил-был фараон. Отличался он жадностью лютою, которая, как известно, до добра не доводит. Так погряз во грехе неразумный правитель, что открыл алчностью своей врата темным силам. С тех незапамятных времен каждое тысячелетие адские полчища вторгаются в людской мир...
Разработчики Seven Kingdoms: Conquest, продолжения знаменитой RTS, умудрились тонко вплести сию незатейливую историю в геймплей. Клубок событий начинает раскручиваться с третьего тысячелетия до Рождества Христова. На Египет, Шумерское да Аккадское царства напали потусторонние силы. Устоят ли древние мечи супротив еще более древних клыков и когтей?!
С течением времени меняются и география, и участники противоборства. На протяжении шести тысячелетий мы пройдем все круги Ада, сражаясь за какую-либо из сторон на Древнем Востоке, в Средневековой Европе и, наконец, по всей планете в далеком будущем. Каждая новая эпоха вовлекает в свару более совершенные силы как со стороны людей (лук сменяется винтовкой, винтовка – танком, а танк – ходячим роботом), так и со стороны демонов.
Несмотря на эзотерический характер войны, разработчики нашли место и экономике, и дипломатии. Последняя вполне традиционна. Обе стороны могут засылать друг к другу «многофункциональных» агентов, совмещающих роли разведчиков и наемных убийц. А вот экономическая модель в корне отличается от крестьянского натурального хозяйства и захвата так называемых Resource Points, практикуемого в других стратегиях. Не вдаваясь в детали, Infinite заявляет, что умение зарабатывать на жизнь вытекает из самой природы противоборствующих сторон. Люди получают ресурсы с развитием и ростом своих владений, а демоны, соответственно, уничтожая плоды деяний человеческих.
Сегодня, в начале XXI века, практически все жанры находятся в полном упадке или застое. SK: Conquest – очередная попытка освежить RTS. Будем надеяться, удачная. ■

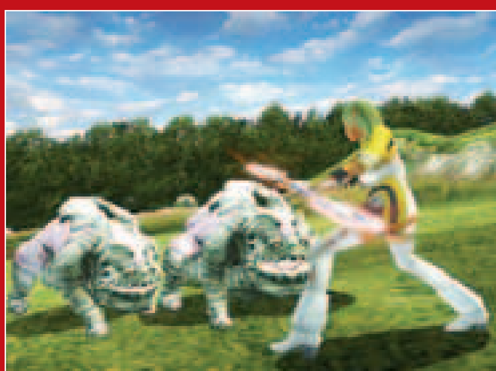
Пословицы и поговорки

Над проектом трудятся сразу две именитых конторы. Первая – Enlight Software, полноправный владелец серии Seven Kingdoms. Вторая – Infinite Interactive, прославившаяся играми Warlords Battlecry II и III, а также Warlords IV. Enlight отвечает за арты, трехмерные модели и, собственно, движок. Infinite, в свою очередь, ведает программированием, дизайном, музыкой и сюжетом. Творческий процесс находится под неусыпным контролем самого Тревора Чана (Trevor Chan), отца-основателя Enlight Software и идейного вдохновителя Seven Kingdoms. В общем, игру создает коллектив, «собаку съевший» на стратегиях. Впрочем, можно припомнить и другую поговорку: у семи нянек дитя без глазу...




SOLDNER
БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА
Игры, открывшие новую эру командных боев!
"Soldner: бойцы спецназа"
+ официальный аддон "Soldner: морская пехота"
Ищите в магазинах Вашего города!
SOLDNER
МОРСКАЯ ПЕХОТА
WINGS
JoWooD Productions
GFi
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2005 «Wings Simulations». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/


БАТТОНМЭШИНГ, Я СКУЧАЛ ПО ТЕБЕ!




БОЛЬШИЕ БОССЫ + КРАСИВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ = ЗАЛОГ УСПЕХА?

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, PC
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года

ОНЛАЙН:
http://phantasystaruniverse.com

Phantasy Star Universe

Звезда загорается вновь. И опять не совсем так, как хотелось бы.

Минуло более десятилетия с тех пор, как вышла последняя офлайновая часть саги Phantasy Star, – и студия Sonic Team под предводительством Юдзи Наки все же несет нам благую весть: в разработке для PC и PS2 находится новая игра именитой серии – Phantasy Star Universe. Хотя это скорее сиквел Phantasy Star Online, нежели ожидаемая фанатами Phantasy Star 5, здесь будет нормальный однопользовательский режим.

Главным героем Universe станет Этан Уэйбер (Ethan Waber), 17-летний кадет, стремящийся спасти свою сестру: девушка очутилась на планете, осаждаемой таинственной силой под названием THE SEED (спокойствие, дорогие фанаты FFVIII, только спокойствие). Нам обещают трогательную сюжетную линию, полную эмоций и украшенную традиционными сценками на движке, сильное развитие персонажей и более сорока часов геймплея. Довольно стандартный факт-лист для японской RPG – но не для action/RPG, каковой является Phantasy Star Universe. Тем не менее, мы склонны верить господам разработчикам: как-никак, заявлены целых три планеты с более чем двадцатью подземельями безумных размеров – а это уже чего-нибудь да стоит. Соответственно, ходить пешком игроков не обяжут: появятся средства передвижения, с помощью которых и придется исследовать игровой мир. Все три мира.

Также обещают новых врагов и полтора десятка боссов.

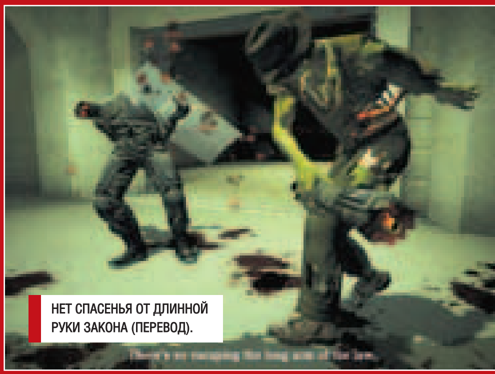
И, помня Phantasy Star Online, можно думать, что по увлекательности и динамичности Universe дебют серии на консолях от Sony вполне сможет посостязаться с лучшими представителями своего жанра. Что ж – остается лишь надеяться, что после создания Billy Hatcher & the Giant Egg Юдзи Нака сохранил еще здравый смысл. И, как всегда, ждать. Год. Всего лишь! ■



Не синглом единым...

В Phantasy Star Universe, как и в ее предшественнике, помимо однопользовательского режима будет присутствовать и многопользовательский (онлайновый). Игроки смогут создать своего персонажа и вместе с ним исследовать все три планеты условно солнечной системы Grarl. Путешествовать можно и с другими искателями приключений, сбиваясь в команды, и гурьбой отпинывая особо сильных монстров.





НЕТ СПАСЕНЬЯ ОТ ДЛИННОЙ РУКИ ЗАКОНА (ПЕРЕВОД).



ЭДДИ ЗАВОДИТ НОВЫХ ДРУЗЕЙ...



СЕГОДНЯ У НАС: МОЗЖЕЧОК ПЕЧЕНЫЙ В ЯБЛОКАХ, ДОЛИ ЛОБНЫЕ В СОБСТВЕННОМ СОКУ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Aspyr Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Wideload Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.stubbsthezombie.com

Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»

Трогательная история о жажде справедливости, о любви и... о свежих мозгах!

Наивные ужастики середины прошлого века частенько пугали публику историями о живых мертвецах. Среднестатистический зомби представал пред трясущимся зрителем этаким здоровенным бугаем с заштопанным лбом и заплатами из человеческой кожи на теле. Он имел скверный характер, питался свежими мозгами и пылал совсем не мертвецкой страстью к какой-нибудь провинциальной красотке...

В ГЛАВНОЙ РОЛИ ЭДВАРД СТАББС!

Stubbs the Zombie, главное действующее лицо Rebel without a Pulse, на вид полностью соответствует такому типажу. Разработчики слегка перетасовали карты, и вот, вместо ретро-ужастика перед нами убойный комедийный боевик. Эдварду «Стаббсу» Стабблфилду всю жизнь ужасно не везло. Так, Великая Депрессия в американской экономике умудрилась приключиться как раз тогда, когда Эдик подался в торговлю. Хоть вешайся, честное слово. Не исключено, что Эд действительно наложил бы на себя руки, да только его опередили. Неизвестные жестоко убили бедолагу и закопали труп в богом забытом уголке Пенсильвании. Шел 1933-й год...

Двадцать шесть лет спустя на месте захоронения вырос Punchbowl, техногенный город будущего, построенный на деньги порочного миллиардера Эндрю Мандея. И вот тут-то Стаббс и напомнил о себе. Мертвый, но не упокоенный, он выбрался из-под земли аккурат во время церемонии открытия города. Выбрался с тем, чтобы мстить продажным чиновникам, греховным богатеям и прочим «редискам». А заодно восстановить справедливость – не всегда же зомби быть плохими!

ИЩУТ ПОЖАРНЫЕ, ИЩЕТ МИЛИЦИЯ

На борьбу с восставшим трупом смертные бросят «всю королевскую конницу, всю королевскую рать»: пехоту с футуристичными бластерами и даже танки. Но разве можно убить мертвеца? А вот воскресший Эдди, наоборот, может не только убивать живых, но и плодить других зомби. Те, чьими мозгами полакомится Стаббс, сами превращаются в ходячих мерт-

Зомби на голубом экране. Часть I.

Немалую лепту в становление современного киножанра внес фильм «Кровь Зомби», снятый ветераном Второй мировой войны Барри Маоном. Картина стала первым цветным широкоформатным фильмом о живом мертвеце. А в 1968-ом заявил о себе Джордж Ромеро. Его «Ночь живых мертвецов» с бюджетом всего 100 тысяч долларов породила жаркие споры в прессе. Апогея мертвецкая тематика Ромеро достигла в «Рассвете Мертвецов» (1978). В 2004-ом году картина была переснята Заком Снайдером и демонстрировалась в кинотеатрах прошлой осенью. Все фильмы Ромеро отличаются не только захватывающим сюжетом и отличным гримом зомби, но также аллюзиями на актуальные социальные проблемы.



Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»



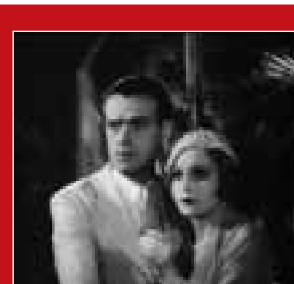
ВОТ, БЛИН, ВЕСЬ ОБЕД ИСПОРТИЛ. ПРИДЕТСЯ ОПЯТЬ ЗДОРОВЬЕ ПОПРАВЛЯТЬ.



ВОТ ОН НАШ ГЕРОЙ – ЭДВАРД «СТАББС» СТАББЛФИЛД. МИЛАШКА, НЕ ПРАВДА ЛИ?

Зомби на голубом экране. Часть II.

Сами разработчики говорят, что в работе над Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse» вдохновляются киношедеврами середины прошлого столетия. Режиссеры тогда еще не помышляли о кровожадных чужих и жестоких охотниках-хищниках, а самыми страшными персонажами слыли ожившие мертвецы и вампиры. В кинематограф образ ходячего трупа пришел с Ямайки, где традиционно силен культ Вуду. По слухам, обряды жрецов Вуду настолько могущественны, что могут поднимать умерших из могил, полностью подчиняя их воле призвавшего. Первым «серьезным» фильмом о зомби считается картина Виктора Халперина (Victor Halperin) «Белый Зомби», появившаяся еще в 1932-ом году. За тридцать последующих лет в США вышло порядка одиннадцати похожих друг на друга картин о зомби. Второй этап эволюции «зомби-темы» начался в 60-х благодаря таланту Джорджа Ромеро.





Отрывающаяся рука главного героя пролезает в недоступные для него щели и вполне эффективно душит врагов.



ВОТ ОНА, ОТОРВАННАЯ ДЛАНЬ МЕРТВЕЦКОГО ПРАВОСУДИЯ.

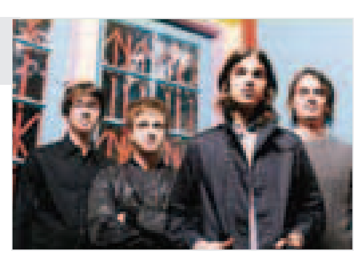
вецов. Разработчики уверяют, что неприятность с ожившим покойником быстро перерастет во вселенскую битву живых и мертвых. Зомби прослыли в фольклоре весьма недалекими ребятами, однако в Rebel without a Pulse ожидаются даже тактические элементы. Стаббс, например, может послать новообретенных товарищей на штурм парадных дверей, а сам тем временем проскользнет через черный ход. На тропе священной мести Эд будет использовать, в первую очередь, собственное тело. Конечно, никто не мешает отобрать у солдата винтовку и обратить оружие смертных против них самих. Однако куда забавнее забросать супостатов... взрывающимися кишками! Или заплевать ядовитой слюной! Реверанс семейке Адамс – отрывающаяся рука. Она пролезает в недоступные для Стаббса щели и сама душит врагов только дай.

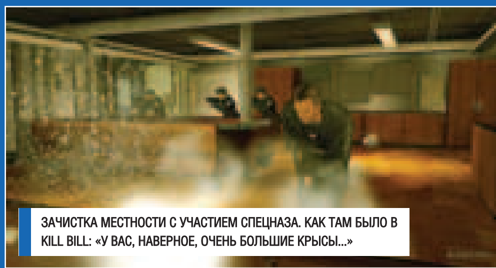
ПРОГУЛКИ С МЕРТВЕЦАМИ

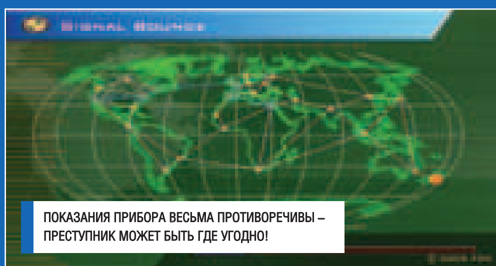
Стаббс предстает настоящим красавчиком, как, впрочем, и все его противники. Использованный разработчиками графический движок Halo проявляет себя с лучшей стороны. Кожа мертвецов влажно блестит, глазки горят в темноте, отлично анимированные физиономии смертных искажают гримасы ужаса...
Старина Эдди поквитается с живыми за сотни изничтоженных в играх и фильмах собратьев. Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse» затевает кампанию за восстановление доброго имени зомби во всем мире. ■

Могильные мотивы

Wideload Games большое внимание уделяет музыкальному сопровождению творимых Стаббсом безобразий. Свои композиции для игры предоставили: Ben Kweller, The Raveonettes, Death Cab for Cutie, Rogue Wave, Cake, The Walkmen, The Dandy Warhols, Oranger, The Flaming Lips, Clem Snide, Rose Hill Drive, Milton Mapes и Phantom Planet. Последний коллектив занимает особо важное место, так как состоит из юных геймеров-музыкантов, увлекающихся темой зомби. Их песня так и называется – «The Living Dead».




ЗАЧИСТКА МЕСТНОСТИ С УЧАСТИЕМ СПЕЦНАЗА. КАК ТАМ БЫЛО В KILL BILL: «У ВАС, НАВЕРНОЕ, ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ КРЫСЫ...»


ПОКАЗАНИЯ ПРИБОРА ВЕСЬМА ПРОТИВОРЕЧИВЫ – ПРЕСТУПНИК МОЖЕТ БЫТЬ ГДЕ УГОДНО!


НЕАККУРАТНОЕ ВОЖДЕНИЕ АВТОМОБИЛЮ НА ПОЛЬЗУ НЕ ИДЕТ.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru

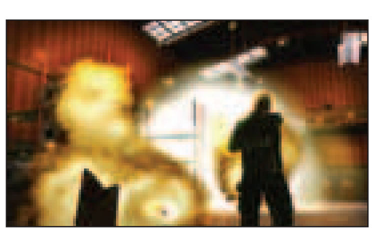
ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCE Cambridge
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005

ОНЛАЙН:
http://www.scee.com

24: The Game

«На все про все 24 часа. Время пошло!»

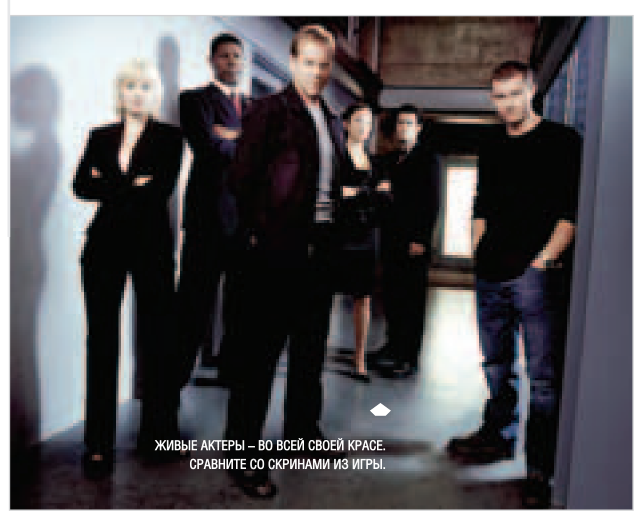
Летом позапрошлого года на отечественном ТВ был показан первый сезон телесериала под названием «24 часа» (не путать с одноименным кинодебютом Александра Атанесяна и криминальным триллером Луиса Мандоки Trapped. – *ред.*) В каждой серии зрителю рассказывали и показывали ровно сутки из жизни сотрудника отдела по борьбе с терроризмом Джека Бауера. Особой популярности у российского зрителя он не завоевал, и от дальнейшего показа было решено отказаться. А поскольку в Штатах и странах Западной Европы сериал не только до сих пор демонстрируется, но и пользуется завидным успехом, Кембриджское отделение SCEE, выдавшее когда-то Primal и Ghosthunter, уже вплотную занимается созданием игры «по мотивам». В видеоролике, распространенном Sony, пресс-релиз зачитывал сам Джек Бауер (а если точнее, то актер Кифер Сьютерленд). Так, по его словам, 24: The Game всячески порадует поклонников сериала: прольет свет на вопросы, оставшиеся без ответа в фильме, раскроет характеры героев, расскажет об их мотивации, даже заглянет в биографию каждого. Не забыты и любители игр, незнакомые с источником: для них разработчики подготовили головокружительный коктейль из непрерывного экшна, погонь на автомобилях и высокотехнологичных гаджетов. В это сложно поверить, но Джек даже сообщил о продолжительности игры – нас ожидает комплект из сотни миссий, представленных как обычными уровнями с видом от первого лица, так и автомобильными заданиями. Жанровая природа «пешеходных» уровней обещана самая разнообразная – от банальных shooting и stealth до puzzle, причем нередко на одном и том же уровне все эти варианты будут перекликаться или даже наслаиваться друг на друга. Разниться будут и автомобильные прогулки – иногда необходимо буквально красться на колесах (слежка за шпионом или проникновение на вражескую базу), а иногда не выжить, не утопив педаль газа в пол: с «чайников» у бандитов особый спрос. Среди остальных особенностей игрового процесса Джек отметил необходимость проводить допросы подозреваемых и заключенных, возможность использования системы глобального позиционирования GPS, исследование отпечатков пальцев и несколько других деталей. Но самое примечательное – разделение экрана на четыре части, каждая из которых будет показывать действия разных героев в одном временном отрезке. Пока что таким эффектом может похвастать лишь Indigo Prophecy. ■

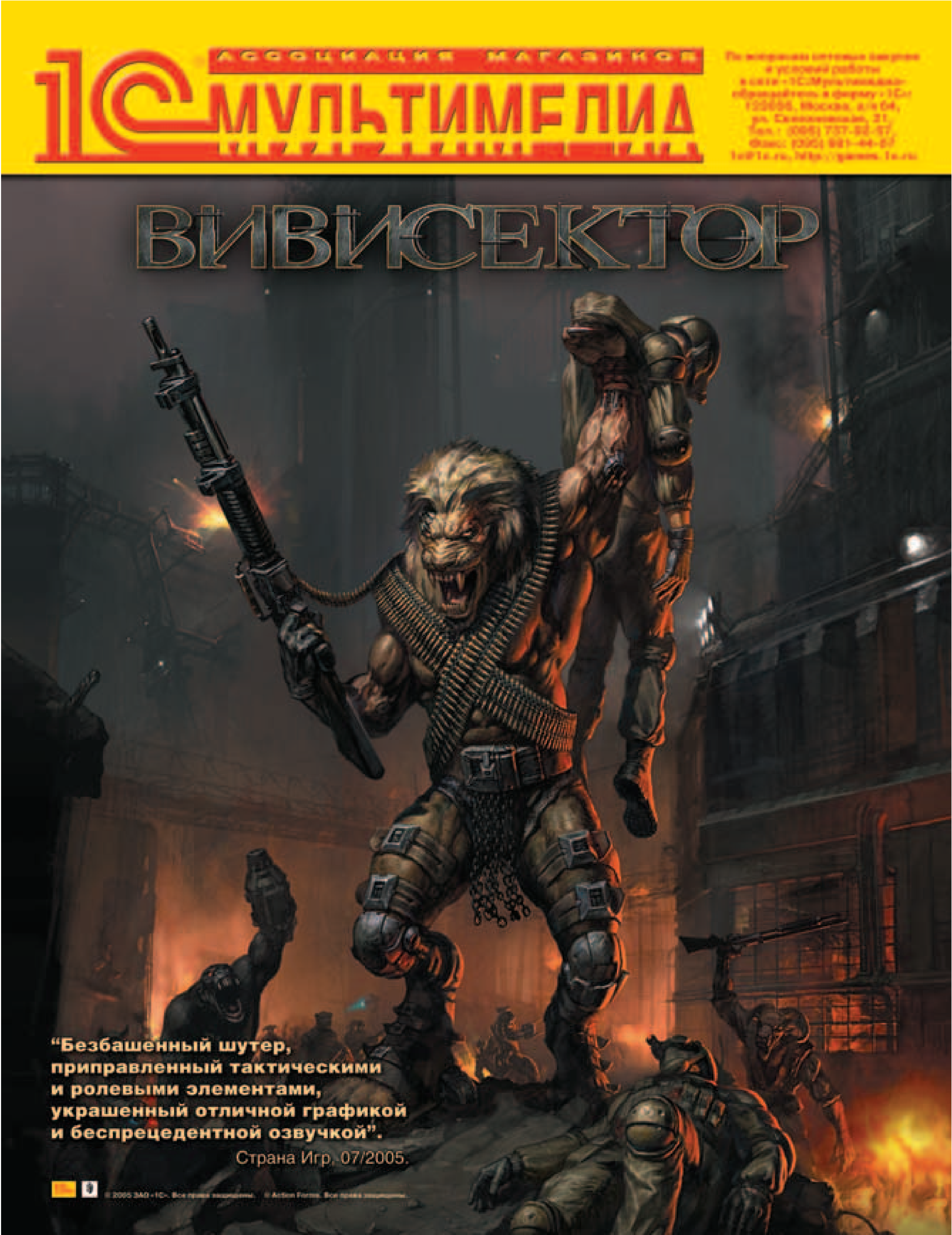


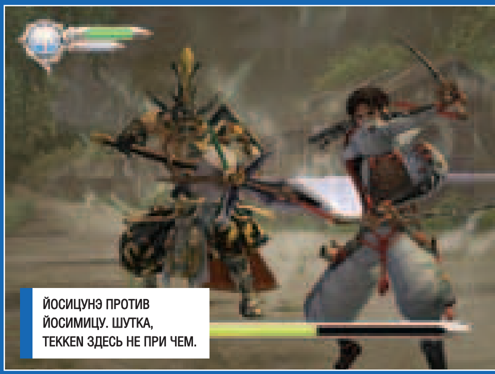
СЛУШАЙ ДЫХАНИЕ ВЕТРА



Внешность персонажей 24: The Game воссоздана с актеров, исполнивших главные роли в одноименном телесериале. Озвучкой занимались они же: Джек Бауер заговорит голосом Кифера Сьютерленда, Ким Бауер обязана Элиши Кьютберг, а Карлос Бернард вдохнет жизнь в Тони Альмейде. Музыка для игры написана Шоном Коллери, композитором оригинального сериала, причем некоторые мелодии, по его собственному признанию, попали в игру прямиком со съемочной площадки. Весь сценарий 24: The Game был вычитан сценаристами «24 часов» на предмет ляпов и неточностей, и на этот счет волноваться тоже не стоит. Осталось всего ничего – сделайте игру!


ЖИВЫЕ АКТЕРЫ – ВО ВСЕЙ СВОЕЙ КРАСЕ. СРАВНИТЕ СО СКРИНАМИ ИЗ ИГРЫ.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ВИВИСЕКТОР
"Безбашенный шутер, приправленный тактическими и ролевыми элементами, украшенный отличной графикой и беспрецедентной озвучкой".
Страна Игр, 07/2005.


ЙОСИЦУНЭ ПРОТИВ ЙОСИМИЦУ. ШУТКА, TEKKEN ЗДЕСЬ НЕ ПРИ ЧЕМ.


ГЛАВГЕРОЙ ВЫСКАКИВАЕТ ИЗ ЗАСАДЫ НА ЛЫЖАХ?! НЕТ, ЭТО ПРОСТО КРАСОЧНЫЕ ЛЕНТЫ.


АВТОРЫ ИЗ GAME REPUBLIC ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧИЛИ НАРОДНЫЕ СКАЗАНИЯ: ОНИ ГОВОРЯТ, ЧТО ЙОСИЦУНЭ ПО ЖИЗНИ БЫЛ ПИСАНЫЙ КРАСАВЕЦ.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Game Republic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.gamerepublic.jp

Genji: Dawn of the Samurai

Студия Game Republic замахнулась на классическое «Сказание о Йосицунэ».

Имя Йосики Окамото в последнее время часто фигурирует в игровых новостях. Ветеран индустрии, приложивший руку к Street Fighter 2, Resident Evil и Devil May Cry, основал в прошлом году независимую студию Game Republic. Студией сразу заинтересовалась Microsoft, испытывающая острый недостаток японских разработчиков. Результат – две из шести игр, создаваемых сейчас силами GR, выйдут эксклюзивно для следующего Xbox. Впрочем, Sony тоже перепал подарок от Окамото: в Японии и Европе анонсирован выход Genji, изящного самурайского боевика для PS2.

Послужной список Окамото-сана недвусмысленно свидетельствовал, что и на этот раз не обойдется без протагониста, споро шинкующего зомби. А где самураи лучше всего шинкуют зомби? Верно, в Onimusha. Но Onimusha у нас тут и так в изрядных количествах, даже четвертую часть обещают (давно ли Кэйдзи Инафунэ пяткой в грудь стучал и клялся, что после третьей – ни-ни?) Под каким же тогда соусом подавать свежеиспеченную Genji? Оцените тонкость позиционирования: новый проект разительно отличается от Onimusha стилистически; вместо традиционных самурайских боевиков он тяготеет скорее к масштабным китайским кинополотнам, таким как «Дом летающих кинжалов», «Герой» и «Крадущийся тигр, затаившийся дракон». Для неискушенного зрителя разница едва ли заметна, но те из нас, кто хоть чуть-чуть интересуется азиатской культурой, сразу же отнесут Genji: The Legend Begins к стану роскошных «исторических» постановок в духе картин Чжана Имоу. При этом, конечно, игра не имеет ничего общего с Crouching Dragon, Hidden Tiger – беспомощной поделкой от Ubisoft.

Первое наше знакомство с играбельной версией состоялось еще в сентябре на Tokyo Game Show, впоследствии SCEE разослала этот же билд игры европейским дистрибьюторам. Впечатления от десятиминутного демо-теста сугубо положительные: отзывчивое аналогое управление, удачные ра-

То пусто, то густо

Любопытное дело: в 2005 году должны выйти аж три игры о красавце Йосицунэ: помимо Genji: Dawn of the Samurai от SCEI, в июле у From Software наклюнется экшн The Story of Yositsune, а Banpresto не так давно анонсировала разработку проекта Yositsune-ki. Вряд ли это можно назвать совпадением: на японском телевидении стартовал сильно разрекламированный сериал о похождениях этого персонажа, и сейчас самый благоприятный момент для появления игровых прочтений изложенных там событий.





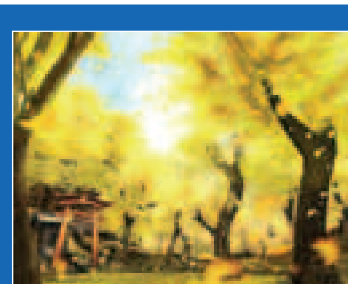
ЧТО-ТО ПОДСКАЗЫВАЕТ НАМ, ЧТО В ЯПОНИИ ДВЕНАДЦАТОГО ВЕКА НА МОНАХОВ-ВОИНОВ НЕ НАПАДАЛИ ГИГАНТСКИЕ ТИГРЫ. ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ, НЕ С РОГАМИ, ЖЕЛЕЗНЫМ ЖБАНОМ И КРАСНЫМИ БРОВЯМИ.

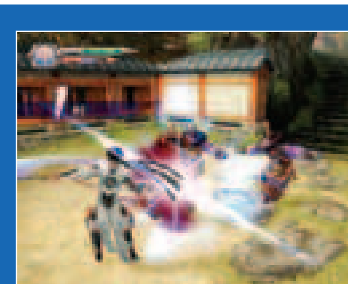


ВНЕШНИЙ ВИД ПЕРСОНАЖЕЙ В БОЛЬШЕЙ СТЕПЕНИ ЗАВИСИТ ОТ ВООБРАЖЕНИЯ ДИЗАЙНЕРА, ЧЕМ ОТ РЕАЛЬНЫХ ИСТОРИЧЕСКИХ СВИДЕТЕЛЬСТВ.

Историческая справка

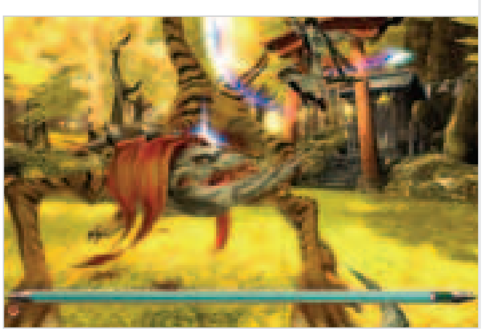
Главный герой игры – Минамото но Йосицунэ (1159-1189), сводный брат Минамото но Йоритомо, основателя первого военного правительства Японии. Вместе с монахом Мусасибо Бэнкеи он пытается одолеть Тайру Кийомори и его клан башибузуков, хозяйничающих в стране после бесчестной (читерствовали с магическими артефактами Ама-хаганэ) победы над Йоситомо, добрым и справедливым папой Йосицунэ. Эту историю на разный лад перекладывает целый ряд народных эпосов, в том числе «Сказание о Йосицунэ», переведенное на русский язык Аркадием Натановичем Стругацким. Готовясь к выходу игры, вы можете заранее ознакомиться с произведением (http://www.rusf.ru/abs/books/ska_yosi.htm). Надо сказать, что классический роман Сикибу Мурасаки «Гэндзи Моногатари», несмотря на сходство названий, к игре имеет весьма опосредованное отношение, просто Гэндзи – это второе название рода Минамото.





Постановкой боевых сцен занимался Мицухико Сэйке, известный в Японии специалист по самурайским кинофильмам.

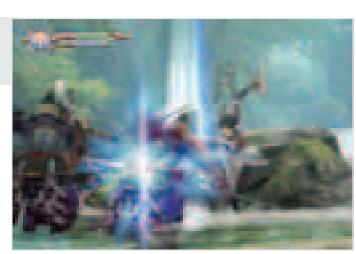
КАЖДОМУ БОССУ – СООБРАЗНАЯ ЛИНЕЙКА ЭНЕРГИИ ВО ВЕСЬ ЭКРАН.



курсы камеры, роскошные осенние 3D-фоны феодальной Японии, молниеносные пируэты и атаки красочных персонажей, чей облик придумал Кэйта Амэмия (Onimusha 3: Demon Siege, Clock Tower 3). Как следует из пресс-релиза, постановкой боевых сцен для видеороликов занимался Мицухико Сэйке, известный в Японии специалист по фехтованию и самурайским кинофильмам. Стремительные комбо, техника Mind's Eye (местный вариант bullet... э-э, sword-time), несколько десятков основных спецприемов и постоянно меняющиеся враги – скучать игрокам явно не придется. Наличие сюжетной линии, которую мы не просто так назвали «исторической» в кавычках – реальные события двенадцатого века, как водится, переплетены здесь с художественным вымыслом – превращает проект в совсем уж лакомый кусочек для фэнов Onimusha, азиатской истории, умных beat'em up'ов и высокобюджетных эпосов. Единственное спорное место в сопроводительном пресс-релизе – фраза о том, что «уникальный искусственный интеллект игры превращает каждый поединок в полноценный образчик постановочного кунг-фу». Думается, противникам в игре такого плана сильный AI нужен примерно как рыбе зонтик. Не какой-то конкретный Зонтик, а вообще. Genji – вполне удавшаяся игра. И без AI все при ней. ■

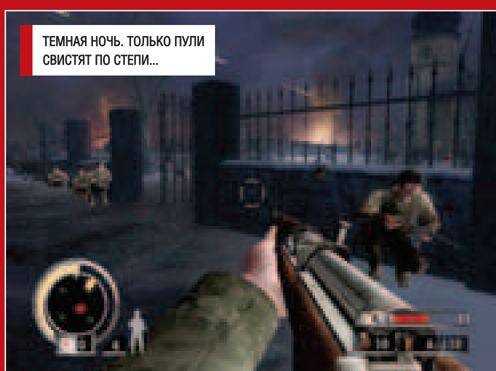
Грустный финал

В реальности Йоритомо, первый японский сегун и сводный брат Йосицунэ, опасался блестящих способностей родственника, видел того претендентом на руководство страной, и в итоге отдал приказ убить Йосицунэ. Когда стало ясно, что от убийц не скрыться, Йосицунэ совершил ритуальное самоубийство. Вместе с ним покончила с собой и его жена, а их верный слуга Канэфуса, обливаясь слезами, убил детей Йосицунэ, десятидневную девочку и пятилетнего мальчика. Вряд ли эти факты найдут отражение в игре...





ХОЛЬТ НЕНАВИДИТ ФАШИЗМ ВО ВСЕХ ЕГО ПРОЯВЛЕНИЯХ. ДАЖЕ ЯЩИКИ НЕМЕЦКИЕ НЕНАВИДИТ.



ТЕМНАЯ НОЧЬ. ТОЛЬКО ПУЛИ СВИСТЯТ ПО СТЕПИ...



ОТ ВЗРЫВОВ ГЕРОЯ БУДЕТ КОНТУЗИТЬ. ПРОЯВЛЯЕТСЯ КОНТУЗИЯ В ЗАМЕДЛЕНИИ РЕАКЦИЙ, ПОТЕМНЕНИИ ЭКРАНА И ПРИГЛУШЕНИИ ЗВУКОВ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	6 июня 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com/official/moh/europeanassault/us

Medal of Honor: European Assault

«Американские горки» в прошлом. MoH: European Assault открывает новые аттракционы.

Medal of Honor: European Assault принадлежит к числу военных экшнов нового поколения. Так же, как Brothers in Arms, игра изо всех сил старается вдохнуть в жанр искорку жизни. Методом проб и ошибок разработчики вывели такую формулу современного военного шутера: командные действия плюс альтернативность плюс масштабность плюс высокий уровень AI плюс инновационные спецэффекты. MoH: EA строго ее придерживается.

Главгероем в этот раз становится командир взвода Уильям Хольт. Перспективный боец работает на Отдел Стратегического Планирования США (Office of Strategic Services) и командируется в самые горячие точки Второй мировой. В одной шкуре с Билли вам предстоит пройти истерзанные бомбардировками улочки французских городов, побывать в Северной Африке, оставить след в Сталинграде и принять деятельное участие в битве при Балге.

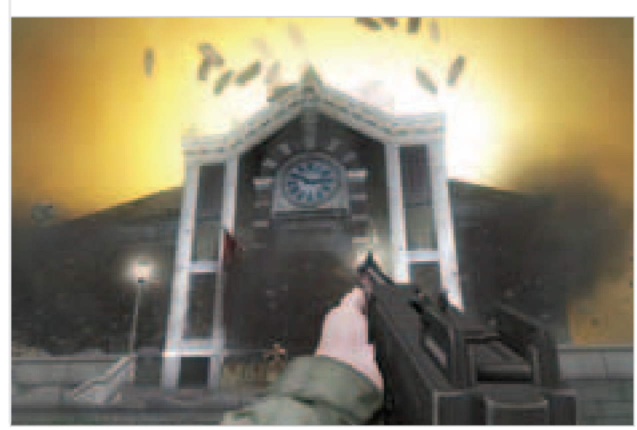
Всего обещана дюжина до безобразия нелинейных миссий. Исполнительный продюсер EA Дэн Уинтерс (Dan Winters) красноречиво сравнивает предыдущие части MoH с «американскими горками» – геймплей там придерживался пусть извилистой, но одной колеи. Игровой процесс MoH: EA по Уинтерсу напоминает целый парк аттракционов со множеством разнокалиберных развлечений. Вам дозволено не только выбирать, какое из двух-трех заданий миссии выполнять в первую очередь, но даже разделять войска! Отправив товарищей по оружию зачищать, к примеру, оккупированный дом, вы запросто можете заняться решением прочих проблем.

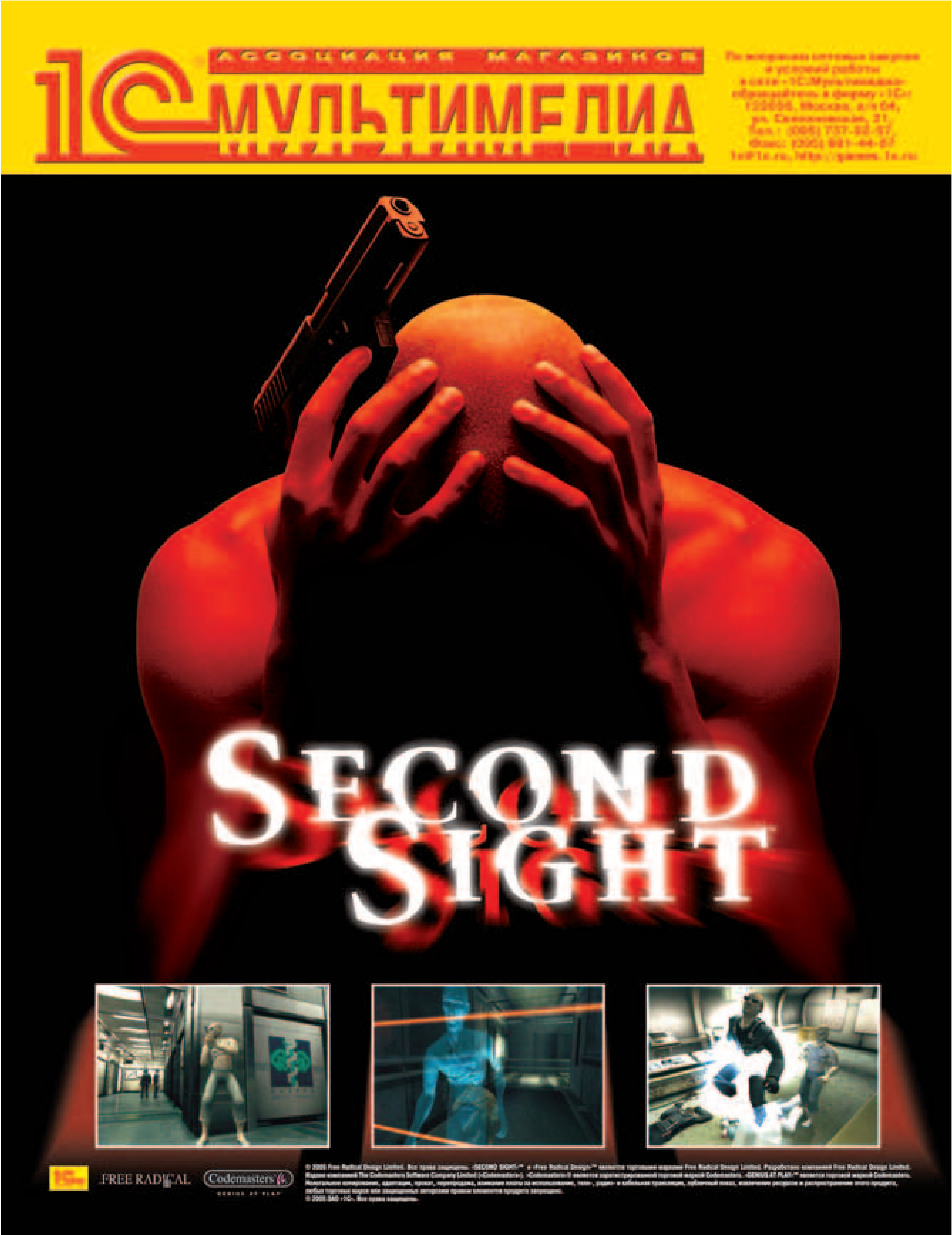
Игровой движок обеспечивает небывалый масштаб действий – до пятидесяти бойцов в кадре. Каждый нерадивый фриц живет и умирает по реальным физическим законам благодаря кропотливой работе движка Havok Physics 2.0.

В принципе, для консольной линейки Medal of Honor новаций более чем достаточно. Но если рассматривать жанр в целом, EA пока не пообещала ничего, так или иначе не реализованного ранее. С другой стороны, для приготовления вкусного коктейля не нужны экзотические напитки. Нужно лишь грамотно выдержать пропорции. ■

Когда забрало падает

Меткие выстрелы в голову и массовый геноцид фашистской сволочи принесут вам очки. Спрашивается, зачем? Чай, не в Unreal Tournament фраги щелкаем. А вот не все так просто. EA задумала новый эффект – Rally Mode. Накопив достаточно очков, друг наш Билли превращается в настоящего берсерка, способного бежать под шквальным огнем и отправлять фрицев к праотцам с одной пули. Что характерно, подобное поведение главгероя – отнюдь не элемент фантастики. Бессменный консультант разработчиков, отставной капитан Дейл Дью, в своих рассказах описывал это состояние, порой «накрывавшее» бойцов. Однажды он и сам его испытал.

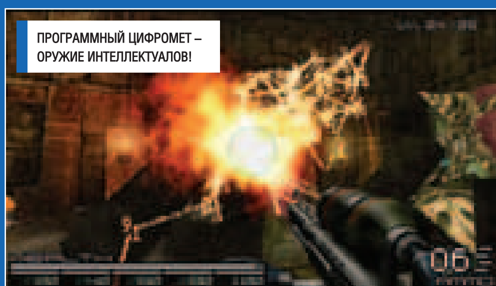


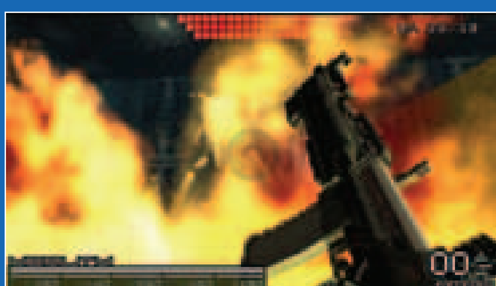

1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
SECOND SIGHT
FREE RADICAL
Codemasters

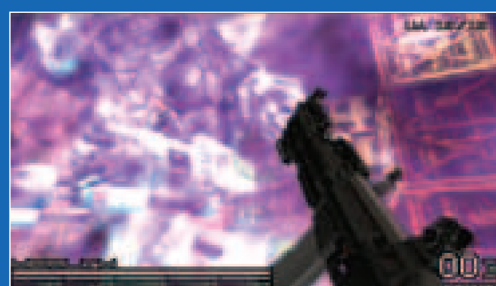

ВРЕМЕНАМИ ИГРА ЗДОРОВО НАПОМИНАЕТ METROID PRIME.

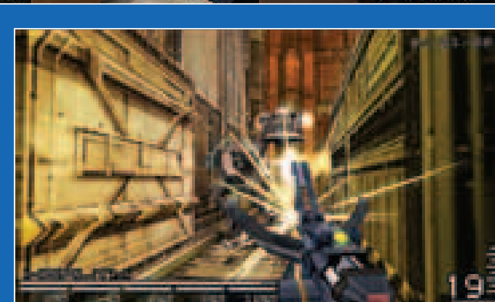


ЕГИПЕТСКИЕ ПИРАМИДЫ – НЕ ПРОБЛЕМА ДЛЯ VR5.


ПРОГРАММНЫЙ ЦИФРОМЕТ – ОРУЖИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ!







PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	28 июня 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com

Coded Arms

Виртуальная реальность может быть очень опасной. Особенно если вы – счастливый владелец PSP.

Наследникам Doom до сих пор на портативных консолях жилось плохо. То технических возможностей не хватало, то разработчики халтурили – но вечно что-то получалось не так. Однако с приходом на рынок Nintendo DS и PSP все может измениться, и уже совсем скоро. Двуликое детище большой N вовсю готовится блеснуть новехоньким Metroid Prime: Hunters, а о пользователях PSP решила позаботиться добрая Konami, состряпавшая Coded Arms.

Итак, недалекое будущее, люди вовсю воюют с инопланетными захватчиками. Для тренировки солдат в условиях, максимально приближенных к боевым, была создана специальная компьютерная программа. Пехотинцы погружались в виртуальную реальность и отстреливали космическую заразу, развивая реакцию и рефлексы. Но через некоторое время из-за обнаружившихся ошибок программу было решено закрыть во избежание вероятных жертв. Кто отвечал за этот процесс – неизвестно, но, наверное, кто-то очень умный. Программа и не подумала прекращать свое существование; более того, со временем она эволюционировала в полноценный виртуальный мир, которым очень заинтересовались хакеры. Одним из них вам и предстоит стать.

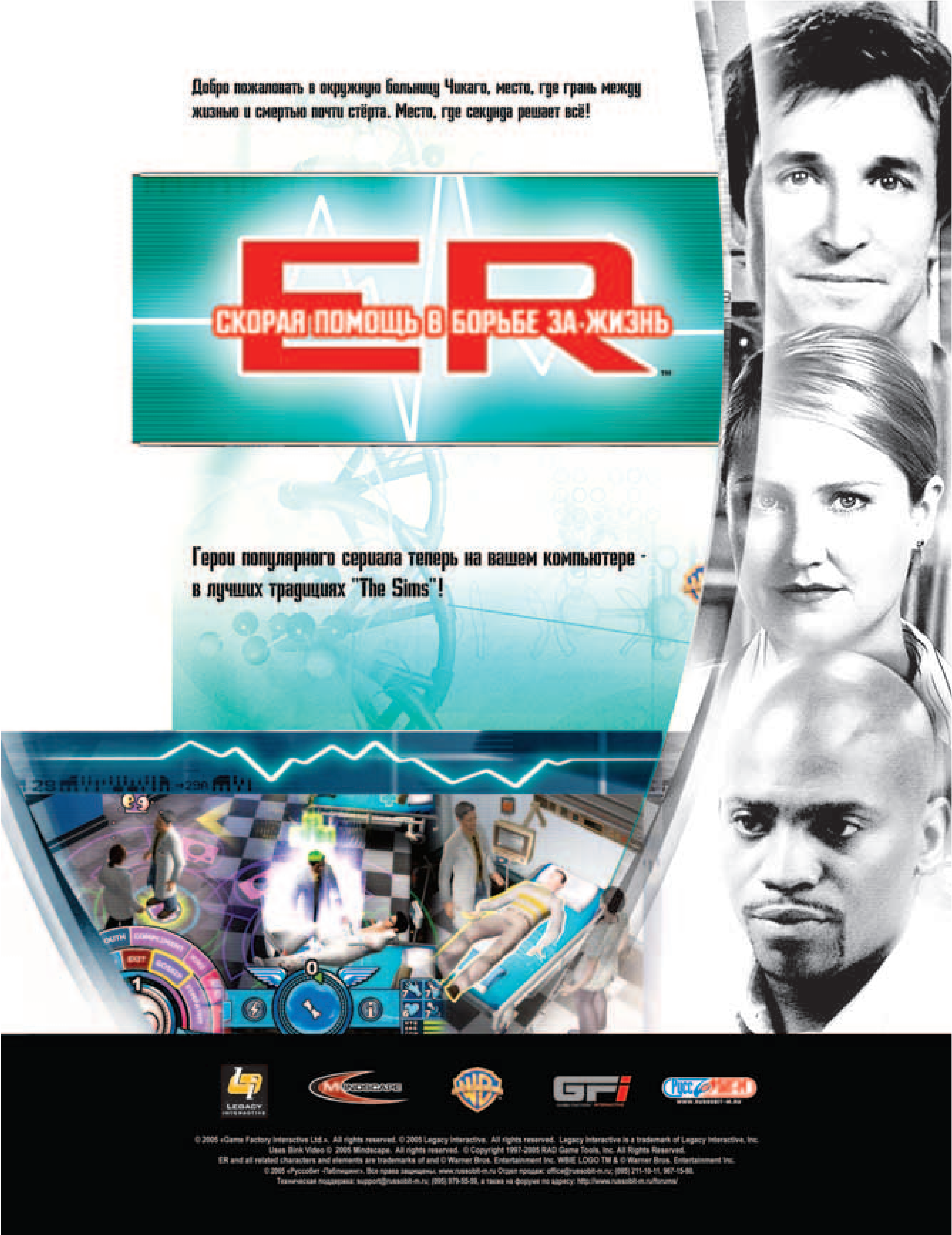
С точки зрения игрового процесса CA вряд ли можно назвать революцией. Обычно в ходе задания потребуется дойти из точки А в точку Б, по дороге перестреляв подвернувшихся врагов. Их, кстати, в игре три типа – bots (виртуальные охранники), bugs (ошибки программного кода, принявшие вид монстров) и страдающие избытком любопытства инопланетяне. Тем, кому надоест бороться с глюками, предложат несколько вариантов многопользовательской игры, принять участие в которой смогут до четырех человек одновременно.

Главное, чем привлекает игра, – графика, наглядно демонстрирующая возможности PSP. Уровни умеренно велики и прилично детализованы, разработчики не поскупились ни на полигоны, ни на текстуры, ни на спецэффекты. Но вот хватит ли у Coded Arms сил завоевать поклонников одним лишь внешним лоском? ■

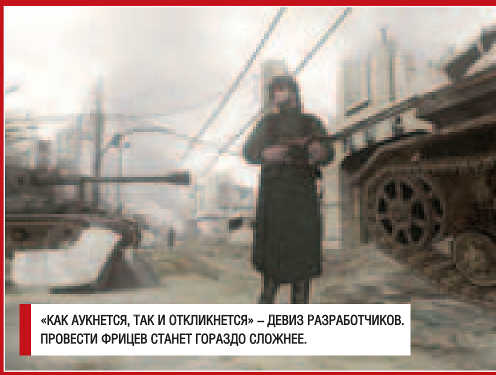
Прикладное хакероводство

Так как у PSP всего одна аналоговая рукоять (да и та может быть признана таковой лишь с некоторой натяжкой), перед разработчиками встала серьезная проблема – придумать схему управления, которая не была бы ночным кошмаров для неподготовленных пользователей. Предложенный вариант оказался довольно оригинальным – за передвижение отвечает аналог, а лицевые кнопки предназначены для поворотов и корректировки прицела. В финальной версии обещано еще несколько вариантов, которые должны устроить даже самых привередливых. Но это только слова на бумаге – как обстоят дела в реальной жизни, пока не очень ясно.





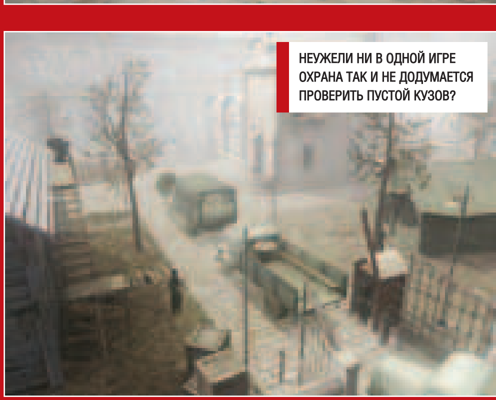
Добро пожаловать в окружную больницу Чикаго, место, где грань между жизнью и смертью почти стёрта. Место, где секунда решает всё!
ER
СКОРАЯ ПОМОЩЬ В БОРЬБЕ ЗА ЖИЗНЬ
Герои популярного сериала теперь на вашем компьютере - в лучших традициях "The Sims"!
LEGACY INTERACTIVE
© 2005 «Game Factory Interactive Ltd.». All rights reserved. © 2005 Legacy Interactive. All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc.
Uses Bink Video © 2005 Mindscape. All rights reserved. © Copyright 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved.
ER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WBIE LOGO TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.



«КАК АУКНЕТСЯ, ТАК И ОТКЛИКНЕТСЯ» – ДЕВИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ. ПРОВЕСТИ ФРИЦЕВ СТАНЕТ ГОРАЗДО СЛОЖНЕЕ.



RENDERWARE БЕЗНАДЕЖНО УСТАРЕЛ. НУ КУДА СЕЙЧАС С ТАКИМИ ВЗРЫВАМИ?



НЕУЖЕЛИ НИ В ОДНОЙ ИГРЕ ОХРАНА ТАК И НЕ ДОДУМАЕТСЯ ПРОВЕРИТЬ ПУСТОЙ КУЗОВ?

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск» (PC)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Pyro Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://csf.pyrostudios.com

Commandos: Strike Force

Pyro закладывает лихой вираж влево. Новые Commandos имеют равные шансы на грандиозный успех и сокрушительный провал.

С 1998 года профессиональные диверсанты Commandos безвылазно сидят в немецком тылу. Трижды они заявляли о себе громкими операциями и трижды добивались успеха. Серия обзавелась тысячами преданных фанатов, а Pyro Studios увенчала себя лаврами на веки вечные. Ей бы, кажется, уже уйти на пенсию. Запустить печатный станок, ежегодно радуя общественность очередной историей о похождениях группы диверсантов, да считать хрустящие банкноты...

ОБРЕЗАНИЕ С РАЗМАХОМ

Не тут-то было. Жить на одни дивиденды Pyro не захотела. Продолжать вековые традиции – тоже. Но и свернуть шею курице, несущей золотые яйца, было бы глупо. Пораскинув мозгами, разработчики приступили к операции. В ходе жесткого хирургического вмешательства у Commandos ампутировали изометрическую преспективу, удалили привычный интерфейс и под зловещий скрежет ножниц лишили игру всего, что позволяло именовать ее тактикой до мозга костей. Из реанимационной палаты Commandos: Strike Force вышла экшном от первого лица.

ТРИ ВЕТЕРАНА

Три капли валидола, и мы продолжим. В ответ на ропот народа разработчики затягивают старую песню. «Commandos: Strike Force установит новый стандарт среди игр о Второй мировой», – заявляют они. О том, что с подобными заявлениями выступают создатели даже самой завалящей стрелялки, эксплуатирующей неисчерпаемую тему борьбы с фашизмом, мы скромно умолчим. «Это будет величайший эпизод серии», – не унимается Pyro.
Гарантом успеха разработчикам видится якобы гармоничное сочетание тактики и жестоких перестрелок от первого лица. Превратить Commandos в Doom 3 на фронтах Второй мировой студия все-таки не решилась. Под контролем игрока оставлено три бойца: выцветший Зеленый Берет (шутка ли, семь лет в одной фуражке бегать), Шпион и Снайпер. В зависимости

Больше диверсий, хороших и разных

Местом «праведных злодеяний» диверсионной группы снова станет несчастная Европа. Убийственное трио посетит Францию, наведается в Норвегию и навестит Советский Союз, который в пресс-релизах упрямо именуется Россией. Миссии – традиционно сильная сторона сериала – по-прежнему будут услаждать нас оригинальностью и разнообразием. Подрыв нацистского корабля, организация побега французских партизан из фашистского концлагеря, похищение вражеского генерала – вот далеко не полный их список. Смена жанра повлекла за собой внедрение мультиплеера. Сойтись в смертельной схватке смогут до восьми коммандос. Конкретные режимы пока не называются.





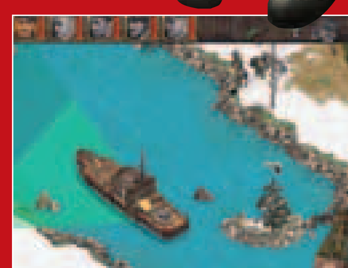
ТС-С, СНАЙПЕР В ЗАСАДЕ... ВТОРОЙ ЧАС УЖЕ НЕ ДЫШИТ.



БЕРЕТ, ШПИОН И СНАЙПЕР СОВСЕМ СКОРО СОБИРАЮТСЯ ЗАДАТЬ ЖАРУ ФАШИСТАМ. СПРАВЯТСЯ ЛИ?!

Куда катимся?

Commandos: Behind Enemy Lines стала прорывом в тактических играх, породив легионы поклонников и несколько клонов. Управляя группой спецов, мы активно безобразничали в немецком тылу. Commandos 2: Men of Courage осталась верна концепции, несколько ее дополнив. Так, появилась возможность орудовать внутри зданий. Команда приобрела новых героев, включая сообразительного мопса Whiskey. Все персонажи научились перетаскивать тела павших фрицев и бить врагам морду (раньше грязная работа ложилась исключительно на плечи Берета). Третья часть – Commandos 3: Destination Berlin – положила начало переходу в 3D. Карты остались изометрическими, а вот внутри зданий игрок получил полную власть над камерой. Что же дальше? А дальше – момент истины. Pyro отказывается от цифры «4» в названии. Pyro завершает переход в 3D. Pyro меняет жанр игры!





Гарантом успеха разработчикам видится якобы гармоничное сочетание тактики и жестоких перестрелок от первого лица.



ХОРОШО ИМЕТЬ ДОМИК В ДЕРЕВНЕ...

от ситуации игрок сам решает, над кем из перечисленных «оболтусов» взять непосредственное шефство, то бишь в чью шкуру вселиться. Верзила-Берет пригодится для разборок в тесных переулках, но вот в дальнем бою от него толку мало: снайперка слишком сложна в обращении. И тогда приходит звездный час для опытного стрелка, который (о, чудо!) даже дыхание перед выстрелом умеет задерживать. Остальные члены группы этим полезным навыком почему-то не овладели. Со шпионом тоже все понятно. Он вступает в дело, когда действовать необходимо скрытно: ныкается по темным углам и бесшумно нейтрализует врагов.

РИСК – ДЕЛО БЛАГОРОДНОЕ

За графическую основу Pyro взяла движок RenderWare. Чем подкупила ее подернутая плесенью технология, остается загадкой. Право, даже Manhunt 2004 года выпуска смотрелся с ним далеко не идеально. Что ж говорить о Commandos: Strike Force, запланированной к выходу на второй квартал года текущего?

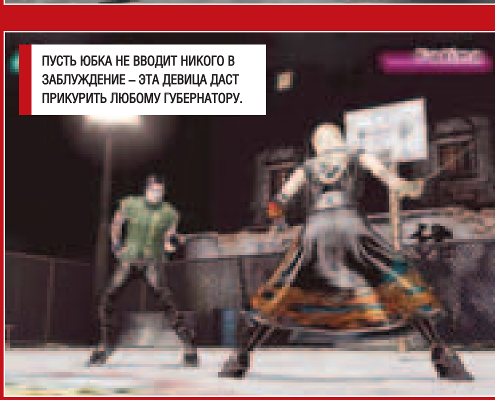
Pyro Studios затеяла большую авантюру с непредсказуемым финалом. Как сохранить дух тактического сериала в экшне? Как реализовать многообразие тактических ходов и нелинейность уровней, подавая мир от первого лица? Как сохранить и преумножить ряды фанатов? Вопросов пока гораздо больше, чем ответов. Однако заинтриговать нас разработчики сумели. ■

Первый блин

Pyro Studios – испанская компания с немалым опытом. Кроме сериала Commandos, насчитывающего три полноценных эпизода и одно дополнение, перу студии принадлежит стратегия Praetorians. В апреле же должен состояться релиз Imperial Glory, еще одной масштабной RTS от Pyro. А вот экшнов в послужном списке компании не значится. Strike Force досталась доля первого блина, того самого, что обычно комом. Дело портят и внутренние неурядицы разработчиков. Из коллектива ушли несколько талантливых мастеров, и сможет ли команда «держать планку» без них – неизвестно.



В КОМАНДЕ МОЖЕТ БЫТЬ ДО ДЕСЯТИ ЧЕЛОВЕК, НО ОДНОВРЕМЕННО ПОМОГАЮТ ИГРОКУ НЕ БОЛЕЕ ДВОИХ.



ПУСТЬ ЮБКА НЕ ВВОДИТ НИКОГО В ЗАБЛУЖДЕНИЕ – ЭТА ДЕВИЦА ДАСТ ПРИКУРИТЬ ЛЮБОМУ ГУБЕРНАТОРУ.



ДРАТЬСЯ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО РУКАМИ И НОГАМИ, НО И ВСЕМ, ЧТО ПОДВЕРНЕТСЯ, – НАПРИМЕР, СТАРОЙ КЛЮШКОЙ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Cavia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.capcom.com

Beat Down: Fists of Vengeance

Издательство Capcom в который раз предлагает кому-то отомстить. И снова – в честной уличной потасовке.

Помните ли вы славные времена Final Fight и Streets of Rage? Персонажей, прогуливающихся по экрану слева направо и избивающих отряды противников? Хитрых боссов? Сюжеты из разряда «защитим родной город от мафии»? Так вот – вслед за Sega, сподобившейся выпустить для Xbox многострадальный Spikeout, издательство Capcom и студия Cavia тоже решили немного подзаработать на ностальгии ветеранов beat'em up, приготовив для них очередной подарок – Beat Down: Fists of Vengeance.

На этот раз нас забрасывает в мегаполис Las Sombras, где правит могущественный клан Занетти. Однажды глава клана отправляет пятерых лучших бойцов проучить банду торговцев наркотиками – обычное дело для мафиози. Но, оказавшись на месте, посланцы Занетти обнаруживают, что с их «клиентами» уже кто-то поработал, причем довольно грубо. Второй сюрприз – и того неожиданнее: на не успевших опомниться костоломов напали их же собственные товарищи. Едва уцелев в этой передряге, смельчаки решают добраться до своего теперь уже бывшего босса, чтобы выяснить у него, что к чему.

Прежде чем отправиться на свидание с переклинившим начальством, нам предстоит как следует изучить трущобы Las Sombras, попутно общаясь с NPC и выполняя их поручения. Последние могут довольно сильно различаться с точки зрения презентации, но, по сути, сводятся к одному и тому же – ДРАКЕ. Только кулаками удастся заработать деньги, раздобыть нужную информацию и завоевать поддержку местных авторитетов, без которых крестовый поход против Занетти обречен на провал. Кроме того, необходимо всеми силами избегать конфликтов с полицией, время от времени обращаясь к искусству маскировки, дабы получить доступ в ту или иную часть города.

На данный момент Beat Down выглядит довольно многообещающе. Несколько настораживает разве что отсутствие внятной информации о многопользовательских режимах – ну да Capcom не первый день в индустрии и вряд ли оставит этот пункт без внимания. ■

У каждого должен быть выбор

Во время потасовок с врагами придется следить не только за их атаками, но и за информацией, появляющейся на экране. Когда оппонент будет доведен до нужной кондиции, игра предоставит нам выбор, как поступить дальше. Вариант первый – избавить проигравшего от всей наличности, какая найдется в его карманах. Вариант второй – использовать обретенный авторитет и убедить ворога, что быть нам союзником куда лучше, чем превратиться в мешок переломанных костей. Вариант третий – пренебречь валютой и потенциальным напарником, и просто забить гаврика до летального исхода. Даже интересно, какой вариант окажется самым популярным?




1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
СВОЙ В ДОСКУ!
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU
Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры
ACTIVISION
activision.com
NEVERSOFT
BEENOX
BINK VIDEO
gamespy
DOLBY DIGITAL
© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной маркой, THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Tony Hawk является зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Beenox, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

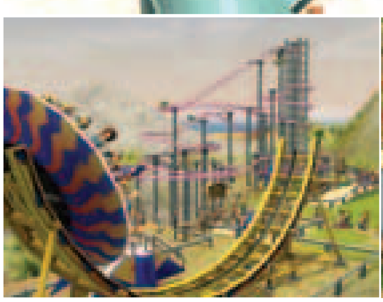
Как можно не обожать процесс закатывания предметов в шарик – процесс столь простой и чарующий? Как можно устоять перед шармом Короля Всея Космоса, наконец?

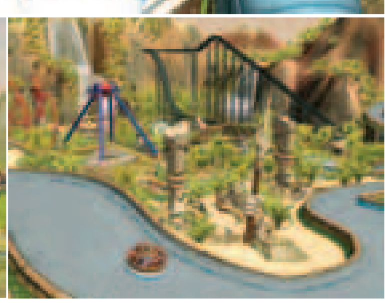
ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Frontier Developments Ltd
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	26 июня 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.atari.com/rollercoastertycoon



НА ТАКОЙ ТРАССЕ НЕМУДРЕНО ПОДМОЧИТЬ БРЮКИ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВОДЫ НЕТ И В ПОМИНЕ!





Кесарю кесарево, лету летнее. Если повар нам не врет, в июне RollerCoaster Tycoon 3 получит сочную добавку. Отныне «Магнат американских гор» будет не только диким, но и мокрым. Строители и владельцы горок спустились с небес на воду и во все лопатки осваивают новые развлечения. RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! – специальное летнее дополнение к популярной экономическо-развлекательной игре. Сделанное, как утверждают разработчики, по многочисленным просьбам поклонников.

Ясное дело, повсюду брызги, волны, отражения – стоит лишь высунуть нос из вагончика (на что осмелится далеко не каждый). Но все это только цветочки! Трассы проложены не просто среди красиво обставленных луж-бассейнов, напичканных искусственными кувшинками. «Для воссоздания дикой природы» в этих самых бассейнах будут плескаться дельфины, касатки и специально приглашенная звезда из художественного фильма «Челюсти-2»! В довесок к морской живности обладатель компакт-диска получит полсотни новых трасс, дюжину поездов, огромный канал, бессчетные водопады, трамплины и даже джакузи, созданные приглашенными профдизайнерами. Полагаю, что и удовольствие он тоже получит немалое. Для дополнения разработчики наобещали более чем достаточно, а июнь – вот он, уже с нами. Если в России с летом в этом году не сложится, то уж, глядя на экран монитора, точно почувствуешь себя человеком! ■

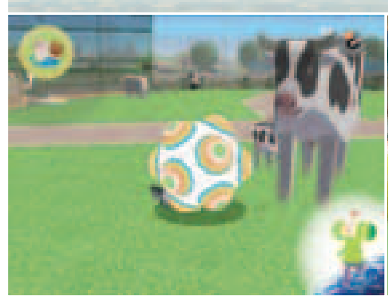
Алекс Глаголев glagol@gameland.ru

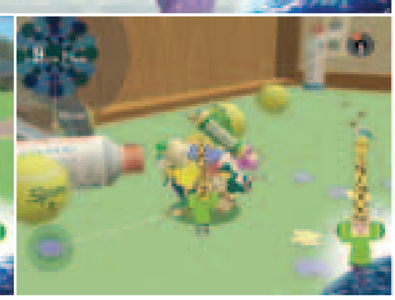
WE LOVE KATAMARI

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NAMCO
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	NAMCO
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	7 июля 2005 (Япония), 2006 (Европа)
ОНЛАЙН:	http://namco-ch.net/katamari_damacy_ps2/index.php



КАТАМАРИТЬ НА ДНЕ ОЗЕРА!





Да, мы любим Катамари! Как можно не любить Катамари? Как можно не любить этот алмаз на ниве однообразных клонов сиквелов? Как можно не обожать процесс закатывания предметов в шарик-катамари – процесс столь простой и чарующий? Как можно устоять перед шармом Короля Всея Космоса, наконец? Нельзя, нельзя, конечно же! И в Namco это понимают – и тоже любят Катамари. Недаром они (тоже...) делают сиквел!

И называется вожделенный сиквел не иначе, как We Love Katamari. Он, несомненно, продолжит ставший уже визитной карточкой стиль визуального и звукового оформления; мы с нетерпением ждем того часа, когда услышим новый саундтрек – он подарит нам не один час столь обожаемого нами катамаринга. В Namco правильно рассудили, что не стоит чинить то, что не сломано, – и не стали менять геймплей, зато добавили множество новых миссий и возможностей. От обитателей подводного мира до гор и Эйфелевой башни – все сущее ждет присоединиться к растущим в размерах кандидатам в звезды. Улучшен и режим игры вдвоем – добавился кооперативный режим. Игрокам придется искать новые стратегии и действовать сообща, контролируя катамари с разных сторон, чтобы добиться наилучшего результата. Конечно же, режим соревнования также был усовершенствован. Но самая лучшая новость относительно We Love Katamari касается намерений Namco выпустить-таки игру в Европе. Возрадуемся же и поднимем бокалы в честь Короля Всея Космоса! ■

Сергей «TD» Цилюрик td@gameland.ru



Gunstar Super Heroes

Двенадцать лет минуло с дебюта Gunstar Heroes, а старая-добрая Sega еще помнит успех той двумерной стрелялки. Ждем осенью новые приключения Красного и Синего. А вместе с нами их ждут гигантские боссы, которым в буквальном смысле тесно на экране GBA.



Magna Carta: Tears of Blood

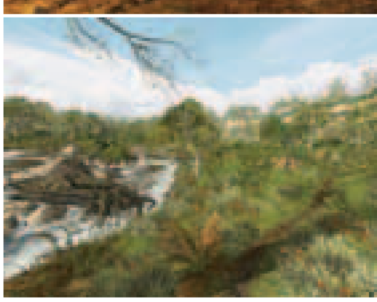
Ожидание этой подающей надежды RPG, похоже, наконец близится к концу. Во всяком случае Atlus заверяет, что уже следующей зимой мы сможем посетить волшебный мир Efferia и лично опробовать уникальную боевую систему, которую нам так долго обещали.

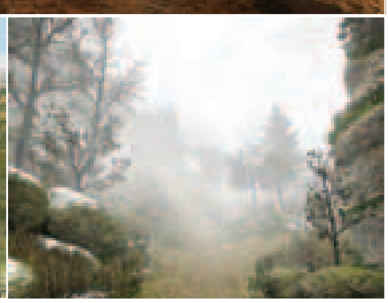
ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Kheops Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.adventurecompanygames.com



ТРАДИЦИЯ ВЕШАТЬ ДОМА ЛОСИНЫЕ РОГА ПРИШЛА ИЗ ПАЛЕОЛИТА. ТОЛЬКО ТОГДА ЛОСЯ ПРИСТАВЛЯЛИ К СТЕНЕ ЦЕЛИКОМ.





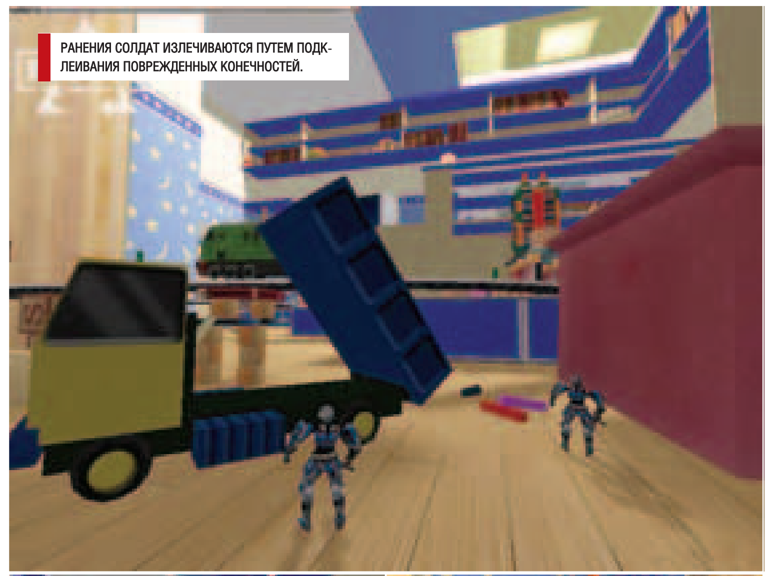
Приятное с полезным! Под таким девизом Kheops Studio разрабатывает новую приключенческую игру ECHO: Secrets of the Lost Cavern. Команда Kheops уже оставила след в истории. Ее перу принадлежат хорошо известные любителям квестов проекты The Egyptian Prophecy, Crystal Key 2 и Return to Mysterious Island. Ни один из них не назовешь хитом, однако и провальных игр за студией не числится.

ECHO: Secrets of the Lost Cavern забросит нас на многие тысячи лет назад. Действие происходит в эпоху палеолита, когда наши далекие предки ватагой гонялись за мамонтом, а Прометей только-только покинул землю, оставив им огонь. Вам предлагается роль одного из веселых неандертальцев. Занимательные путешествия по девственным лесам и долинам – основа культурно-развлекательной программы ECHO. В центре сюжета – юноша по имени Арок. Правда, чем он выделяется из толпы соплеменников, разработчики не сообщают. Собственно, единственная преданная огласке сюжетная деталь – наличие в водовороте событий некой «потерянной пещеры». Ароку, по всей видимости, предстоит пещеру отыскать и разгадать все ее тайны. ECHO вполне может оказаться интересным проектом. Хотя бы из-за прилагаемой к игре подробной энциклопедии палеолита. Можно не только решать головоломки и наслаждаться фотореалистичным антуражем, но и заодно изучать древнюю историю. ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

REFUSE. HOME, SWEEP HOME

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	IDDK Group
РАЗРАБОТЧИК:	«Мультисофт»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://games.iddk.ru/gm/29



РАНЕНИЯ СОЛДАТ ИЗЛЕЧИВАЮТСЯ ПУТЕМ ПОДКЛЕИВАНИЯ ПОВРЕЖДЕННЫХ КОНЕЧНОСТЕЙ.





Падают солдатики возле стен грамматики...» Как безвозвратно далеко осталось детство: армии пластмассовых коммандос, миниатюрные машинки... Увы, дети нового времени пали жертвами техногенного века. Сегодня игрушки нашпигованы микросхемами, многое умеют сами и питаются от батареек. И нет больше места простым пластмассовым бойцам.

Однако компьютерная эра, несмотря на все ее минусы, таит в себе массу возможностей! Вот, например, экшн Refuse от отечественной компании «Мультисофт» обещает с небывалой точностью воспроизвести на дисплеях пластмассовые баталии. И даже базу сюжетную готов под них подвести. По задумке сценаристов, хакеры по ошибке испортили сборочные схемы игрушечных солдат на фабрике. В итоге с конвейера стали выходить жуткие уродцы, что немедленно обнаружила отлавливающая брак автоматика. Испорченных бойцов засунули в коробки со штампом Refuse – «На переплавку». Бракованные военные, узнав о неизбежной гибели, испугались, обиделись, сбежали с фабрики и, оккупировав бесхозный особняк, стали налаживать производство себе подобных. Остановить «недоделков» вознамерилась группа спецназа из трех человек: разведчика, штурмовика и снайпера. Каждым из них вы сможете управлять лично, а игрушечные баталии развернутся в гостиной, детской, ванной и других помещениях настоящего дома. Приключения пластмассовых терминаторов начнутся в конце года. ■

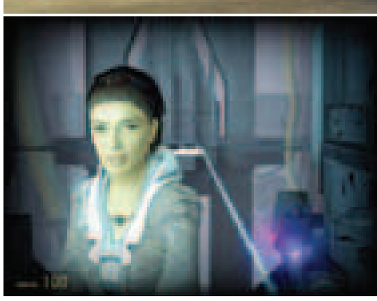
Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

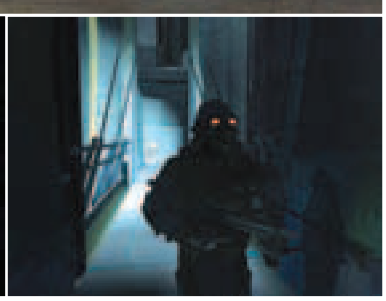
В Half-Life 2: Aftermath Аликс будет мелькать на экране гораздо чаще, а осиротевшие Combine Force, возможно, пересмотрят свое отношение к мистеру Фримену.

HALF-LIFE 2: AFTERMATH

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	Valve Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Valve Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.valvesoftware.com


КЛЕШНИ ЗА ГОЛОВУ, ЛАПЫ НА ШИРИНЕ...МММ... В ОБЩЕМ, ПОШИРЕ РАССТАВЬ!





До презентации первого add-on'а к Half-Life 2 остались считанные месяцы! Или годы – по части сроков разработки Valve нет доверия. Так или иначе, анонс дополнения – уже сенсация. Мы ведь узнаем, кто такой G-Man? Побываем в другом измерении с движком Source? Женимся на Аликс, наконец? Черта с два. Ничего из перечисленного в Half-Life 2: Aftermath не предвидится. Нас встретят все те же «гостеприимные» улочки City 17. Впрочем, обстановка в городе ожидается совсем иная. Valve не забыла, как удачно прокатила фишка (это большой вопрос – *прим. ред.*) с «затяжным Армагеддоном» еще в первом Half-Life. Взрывающиеся компьютеры, искрящиеся панели и дырявая вентиляция держали игроков в постоянном напряжении. Add-on целиком и полностью посвящается Апокалипсису Города 17. Гордон и Аликс уцелели в Большом Взрыве, но улицы погрузились в хаос. Рушатся дома, гибнут люди... Да что я вам рассказываю, будто сами Апокалипсис не видели. Цель игры – как можно быстрее убраться из враждебной человеческому организму среды. В Aftermath разработчики намереваются больше внимания уделить взаимодействию персонажей. Так, Аликс будет мелькать на экране гораздо чаще, а осиротевшие Combine Force, возможно, пересмотрят свое отношение к мистеру Фримену. Ничего более информативного из «вэлвовцев» выбить пока не удается. Хочется верить, add-on увидит свет хотя бы в этом году. Если у разработчиков опять чего-нибудь не сопрут... ■

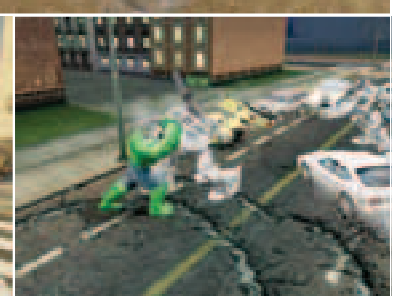
Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, Game Cube
ЖАНР:	action
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Radical Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	август 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.vu-games.com


ОБРАЩЕНИЕ ХАЛКА С ЧАСТНОЙ СОБСТВЕННОСТЬЮ НАВОДИТ НА МЫСЛЬ, ЧТО НАШ ЗЕЛЕНЫЙ – СОЦИАЛИСТ.





Халк – он, как известно, большой, зеленый и очень сильный. Ему не то чтобы сильно везет в кино (так и не допрыгнул до шустрого Человека-Паука), и чуть больше везет в играх. Поэтому в кино после дебютного появления на широких экранах снимать его больше не хотят, а в главные герои игр все-таки нет-нет, да пускают. Пусть, мол, здоровяк, хоть какую-то пользу принесет обществу и честным издателям. Наконец-то в Radical Entertainment вспомнили, что Халк – это настоящая машина разрушения, рядом с которой даже Годзилла кажется сущим недоразумением. Огромными ручищами он может отламывать целые куски зданий, швыряться гражданской и военной техникой, одним словом – развлекать народ. В The Incredible Hulk: Ultimate Destruction веселье горожанам обеспечено: как явственно следует из названия, на этот раз Халк будет только ломать, оставив за кадром все свои моральные муки.

Разработчики пообещали, что возможности их зеленокожего подопечного будут просто неограниченными: города можно уничтожать практически до основания, машины – разрывать пополам, школьным автобусом воспользоваться как щитом, а когда противник утратит бдительность – то и как метательным снарядом.

Непонятно только одно: с какого перепугу Халк так разбушевался? Неужто военные снова допекли просьбами явиться на медкомиссию? Авторы пока молчат – наверное, сами еще не придумали. ■

Red Cat Chaosman@yandex.ru



Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2

Еще не успели мы наиграться в Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga, а к осени уже обещают продолжение. Сорок с гаком часов геймплея, новая система Karma Ring, режим Berserk и полноценная озвучка всех сюжетных сцен. Кстати, сэйвы от первой части откроют путь к секретным бонусам!

PURSUIT FORCE

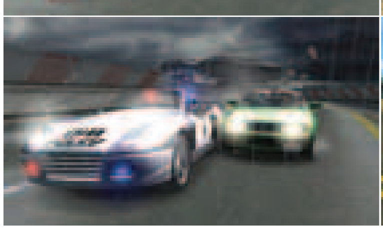
■ ПЛАТФОРМА:	PSP
■ ЖАНР:	action/racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	BigBig Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	30 августа 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.scee.com



ВНУТРЕННИЙ ГОЛОС ПОДСКАЗЫВАЕТ НАМ, ЧТО В ДИНАМИКЕ PURSUIT FORCE ВЫГЛЯДИТ НЕ СТОЛЬ ШИКАРНО.









Дожили – хоть кто-то из разработчиков видеоигр все-таки вспомнил о слугах закона и решил посвятить свой проект нелегкому труду стражей порядка. Нежданно-негаданно полицейскими буднями заинтересовалась студия BigBig, которая под широким крылом европейского отделения Sony Computer Entertainment трудится над PSP-эксклюзивом Pursuit Force – чем-то средним между знаменитыми NFS: Hot Pursuit и Burnout.

Хватит потворствовать законенепослушным черным братьям из GTA и тому подобных свидетельств социальной безответственности поклонников видеоигр. Пора встать на сторону хороших парней, которые каждое утро делают зарядку, а потом садятся за руль служебного автомобиля и начинают колесить по городу в поисках тех криминальных элементов, что по каким-то причинам еще не за решеткой.

Подопечный город велик – 400 виртуальных километров улиц, шоссе и узких переулков. Проблемы соответствующие: пять банд, ни в какую не желающих заканчивать преступную деятельность. Кому это все расхлебывать, как не молодому полицейскому, только заступившему на боевой пост? Тем более что других полицейских и след простыл – то ли сбежали, то ли переселились в мир иной. Так что придется новобранцу одному гоняться на огромных скоростях за правонарушителями, уклоняться от пуль и надевать на всю шайку-лейку наручники. И все это – за одну зарплату, потому как госслужащий. ■

Red Cat

Chaosman@yandex.ru

DEAD OR ALIVE 4



ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	fighting
РАЗРАБОТЧИК:	Team Ninja
ДАТА ВЫХОДА:	2005

ОНЛАЙН:
http://www.tecmogames.com



Dead or Alive 4 это:
- файтинг нового поколения
- много красивых девушек
- козырной туз Xbox 360



Томонобу Итагаки и студия Team Ninja не теряли времени зря – перед вами скриншоты из четвертой части любимого файтинга!

THE MATRIX: PATH OF NEO

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Shiny Entertainment
ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005

ОНЛАЙН:

http://www.shiny.com

Вторая попытка создать видеоигру по лицензии знаменитой «Матрицы» обещает быть более успешной. Во-первых, главным героем станет сам Нео, а во-вторых, существенно улучшится графика, что и демонстрируют первые скриншоты. Обратите внимание, как бережно переведена на язык единичек и нулей внешность знакомых персонажей.





FIRE EMBLEM

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	strategy
РАЗРАБОТЧИК:	Intelligent System
ДАТА ВЫХОДА:	7 ноября 2005 (США)

ОНЛАЙН:
http://www.intsys.co.jp

Знаменитая серия наконец-то перекочевала в 3D и уже радует геймеров Страны восходящего солнца. Мы же с вами лишь разглядываем картинки – европейская версия пока не анонсирована.



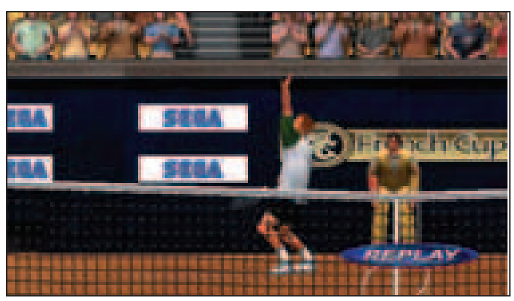


VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	sport
РАЗРАБОТЧИК:	Sumo Digital
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005

ОНЛАЙН:
http://www.sega-europe.com/en/Game/150.htm

Скрестить ракетки друг с другом обладатели PSP смогут уже этой осенью.





SSX ON TOUR



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, Gamecube
ЖАНР:	arcade/sport
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005

ОНЛАЙН:
http://www.electronicarts.co.uk

И снова снег, и снова горы, снова ветра свист... На этот раз в придачу к сноубордистам мы получим еще и лыжников. А также – улучшенную графику, новые трюки и возможность создания персонажа.



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

1. Отправь SMS с кодом на указанный в игре короткий номер
2. Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение со ссылкой на WAP-страницу, по которой нужно будет зайти, чтобы получить заказ

wap.888x.ru
www.888x.ru

Служба поддержки: (095) 115-97-77 (10^{00}-19^{00} по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Убедитесь, что доступ на WAP входит в твой тарифный план, и на телефоне произведены необходимые настройки. Полученная WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента её отправки на телефон. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята.

Внимание! Не отправляйте SMS повторно, иначе с Вашего счета еще раз спишутся деньги

Тариф для 8882: «Билайн», БайкалВестКом, МТС на Амуре - **3 у.е.** (без НДС). МТС (Москва, С-Пб.), МТС, МТС на Дону, РеКом, МТС Удмуртия, ЮУСТ, Мегафон Москва, Мобиком Центр, НТК, Теле2 - **2,99 у.е.** (без НДС). МТС на Кубани - **103 руб.** (с НДС). Мобиком Центр (Юг), Мобиком (Кавказ, Хабаровск, Новосибирск), МСС-Поволжье, СМАРТС (Пенза GSM, Астрахань GSM), Индиго GSM (Республика Коми) - **100 руб.** (с НДС).

Тариф для 8883: Би Лайн GSM, Мегафон Москва, Мобиком Центр, БайкалВестКом, МТС, МТС на Амуре, ЮУСТ, НТК - **5 у.е.** (без НДС). МТС (Москва, С-Пб), РеКом, МТС Удмуртия, Теле2 - **4,75 у.е.** (без НДС). МТС на Дону - **5,08 у.е.** (без НДС). Мобиком (Кавказ, Хабаровск, Новосибирск), Мобиком Центр (Юг), МСС-Поволжье, СМАРТС (Пенза GSM, Астрахань GSM), Индиго GSM (Республика Коми) - **170 руб.** (с НДС). МТС на Кубани - **175 руб.** (с НДС).

Камасутра - специздание — Код игры si72 (Для взрослых)

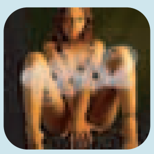


С этим мобильным приложением главный трактат по искусству любви теперь умещается на Вашей ладони. Вся мудрость, содержащаяся в древней книге, представлена здесь в простой и наглядной форме. Добро пожаловать в мир искусства любви...

Motorola: C650, C651, T720, T720i, T722, T722i, V180, V220, V300, V525, V600. Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3530, 3586, 3590, 3595i, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Sagem: myV-65. Samsung: SGH-E700. Sharp: GX-10, GX-20, GX-30. Siemens: M55, MC60, S55, SL55. Sony Ericsson: K700i, P800, P900, T610, T616, T618, T628, T630, Z1010

отправь SMS с кодом на номер **8882**

Откровенные игры Инги — Код игры si12 (Для взрослых)



В компании этой сексуальной леди Вы не только не заскучаете, но и получите отличную возможность как следует разглядеть самые интимные уголки женского тела. Вы сами не заметите, как обворожительная красавица с лёгкостью увлечёт вас в эротическую игру, полную сладких грёз и фантазий.

Nokia: 3100, 3108, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Samsung: SGH-C100, SGH-D500, SGH-E100, SGH-E330, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E820, SGH-X100, SGH-X460, SGH-X600. Siemens: A65, C60, C65, CF65, CFX65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S57, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, SX1. Sony Ericsson: K500, K700i, P800, P900, S700i, T610, T630, Z1010, Z500, Z600

отправь SMS с кодом на номер **8882**

Бильярд — Код игры si4 (Азартные)

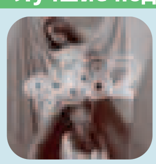


Предлагаем Вашему вниманию самый реалистичный бильярд для мобильных телефонов. Вы можете принять участие в 15 различных видах игры, сражаясь не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями. А настоящие поклонники бильярда смогут проводить целые турниры по любимой игре.

LG: C1100, G1600, G5500, G7050, G7100. Motorola: C370, C450, C550, C650, E398, T720, T720i, T722, T722i, V180, V220, V3, V400, V500, V535, V550, V600. Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Samsung: SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-E810, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X100, SGH-X400, SGH-X450, SGH-X600. Siemens: C60, C65, CF62, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S65, SL65, SX1. Sony Ericsson: K500, K700, K700i, T610, T616, T618, T628, T630, Z600

отправь SMS с кодом на номер **8882**

Лучшие подруги — Код игры si13 (Для взрослых)



Признайтесь, вам нравится наблюдать за игрой? Нет, не за игрой нашей футбольной сборной - приятных ощущений от этого зрелища вы вряд ли дождетесь. Гораздо приятнее наблюдать за откровенными сексуальными играми двух очаровательных девушек, свободных от любых комплексов. Возьмите тайм-аут и расслабьтесь в виртуальном обществе двух смелых в своих фантазиях подружек.

Nokia: 3100, 3108, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6170, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD Samsung: SGH-C100, SGH-D500, SGH-E100, SGH-E330, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E820, SGH-X100, SGH-X460, SGH-X600. Siemens: A65, C60, C65, CF65, CFX65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S57, S65, SK65, SL55, SL65, ST55, ST60, SX1. Sony Ericsson: K500, K700i, P800, P900, P910i, S700i, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z500, Z600

отправь SMS с кодом на номер **8882**

Ярость дракона — Код игры si10 (Драка)



Можно ли представить себе зрелище более захватывающее и величественное, чем бой драконов? Окунись в мир японских состязаний в мобильном варианте так популярной на приставках игры - Ярость Дракона. Незабываемая восточная атмосфера никого не оставит равнодушным. Дерись до последнего или будь побежденным.

Motorola: T720, T720i, T722, T722i, V400, V500, V525, V535, V600 Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD Sharp: GX-10, GX-10i, GX-15 Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55 Sony ericsson: P800, P900, P910i, T610, T630, Z600

отправь SMS с кодом на номер **8882**

Driv3r — Код игры si24 (Гонки)



Популярная консольная игра для вашего мобильного телефона! Вам отведена роль Таннера, полицейского шпиона, работающего над раскрытием банды автоугонщиков, промышляющих на улицах Майами, Стамбула и Ниццы. Увлекательные миссии – угон машин, погони, перестрелки и многое другое! В игре задействованы различные типы машин, оружия, кинофрагменты и потрясающие эффекты! Взрывная, насыщенная игра заставит ваш пульс учащенно биться!

Copyright 2002 Sorrent Inc. All Rights Reserved. Sorrent and the Sorrent logo are trademarks of Sorrent in all countries. DRIVER(tm) 3 and DRIV3R(tm) © 2004 Atari, Inc. All rights reserved. Under license by Atari Interactive.

Motorola: T720, T720i, T722, T722i, V3, V400, V500, V525, V535, V600. Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i. Sagem: myV-65, myX-7. Samsung: SGH-E600, SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-X600. Sharp: GX-10, GX-10i, GX-20, GX-30. Siemens: CX65, M55, M65, MC60, S55, SL55, SL65, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z600

отправь SMS с кодом на номер **8883**

Состязание Лотус — Код игры si99 (Гонки)

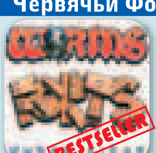


Запрыгивай в машину, жми на газ и вырывайся на улицы в этих сверхскоростных гонках по городу! В Вашем распоряжении навыбор три супер-скоростные машины Лотус и десять различных трасс. Достаточно ли Вам этого, чтобы оставить всех соперников далеко позади?

Motorola: V300, V400, V500, V525, V600. Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3530, 3585i, 3586, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Sagem: myV-65. Sharp: GX-10, GX-10i

отправь SMS с кодом на номер **8883**

Червячьи Форты — Код игры si56 (Логич. Аркада)



Червяки вернулись – готовьте команду для нового сражения! Как командующий от двух до четырех фортовых червей, Вы готовите свой гарнизон к отражению вражеских атак: отстраиваете фортификации и собираете орудия массового поражения. Немного сноровки, катапульт и пушек, а также червячьей безбашенности – и победа в четырех тематических мирах будет за Вами!

Motorola: V400, V500, V525, V535, V600. Nokia: 3100, 3200, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600. Sagem: myV-55, myV-65, myV-75. Samsung: SGH-E710 Sharp: GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20, GX-30. Sony Ericsson: K700, K700i, Z1010

отправь SMS с кодом на номер **8883**

Baldur's Gate — Код игры si23 (Ролевые Игры)



Одна из интереснейших приключенческих интерактивных игр Baldur's Gate представляет вам увлекательный сюжет на тему «Dungeons & Dragons». С реинкарнацией легендарной компьютерной ролевой игры Baldur's Gate на вашем мобильном телефоне, вы будете вовлечены в историю игры где бы вы ни были. Игра неоднократно завоевывала звания «Игры года» и «Ролевая игра года». Исследуйте опасные темницы заброшенных королевств, и вас ждет множество сокровищ, магии, монстров и приключений.

Copyright 2002 Sorrent Inc. All Rights Reserved. Sorrent and the Sorrent logo are trademarks of Sorrent in all countries.

Motorola: T720, T720i, T722, T722i, V3, V400, V500, V525, V535, V600. Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. Panasonic: EBX-60, X60. Sagem: myV-65. Samsung: SGH-E600, SGH-E700, SGH-E800, SGH-X600. Sharp: GX-10, GX-10i, GX-20, GX-30. SIemens: CX65, M65, S55, SL65, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700i, T610, T630, Z1010

отправь SMS с кодом на номер **8883**

отправьте SMS с кодом картинки на номер 8881



NIKITA®

МОНОФОНИЯ

ГОРЯЧИЕ ХИТЫ

	Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИ-ФОНИЯ
Из к/ф "Бой с тенью" Серёга	506425255	506425256	506425254	506425259
Черный Бумер Серёга	506415078	506415079	506415077	506415082
Из к/ф "Турецкий гамбит" Ногу свело	506425333	506425334	506425332	506425337
Satisfaction Benassi	506411051	506411052	506411050	506411058
Hit My Heart Benassi Bros & Dhany	506426849	506426850	506426848	506426853
Burn Usher	506426798	506426799	506426797	506426802
Yeah Usher	506421834	506421835	506421833	506421838
Let's get it started Black Eyed Peas	506420163	506420164	506420162	506420170
B-Boys & Fly Girls Bomfunk MC's	506426780	506426781	506426779	506426778
Ночной дозор Уматурман	506414054	506414055	506414053	506414058
Boro Boro Arash	506424543	506424544	506424542	506424553
Бумер Ленинград	506412189	506412212	506412188	506412187

НОВОЕ

		Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИ-ФОНИЯ
No Matter What You Do	Benassi	506426774	506426775	506426773	506426772
Jigga Jigga	Scooter	506426867	506426868	506426866	506426871
Why Does My Heart Feel So Bad	Moby	506426804	506426805	506426803	506426808
Hypnotic	Bomfunk MC's	506426786	506426787	506426785	506426784
One Step Closer	LinkinPark	506426741	506426742	506426740	506426817
Over and over	Nelly & Tim McGrow	506427152	506427153	506427151	506427156
Tike Tike Kardi	Arash	506427146	506427147	506427145	506427150
Кукла	Серёга	506426762	506426763	506426761	506426820
Вокзал	Глюк':)za	506426810	506426811	506426809	506426823

РУССКИЕ ХИТЫ Отправьте SMS с кодом на номер 8881

Гимн СССР		506423545	506423579	506423544	506423566
Одна звезда	Стас Пьеха	506414970	506414971	506414969	506414974
Капля абсента	Иракли	506426259	506426260	506426258	506426263
Мир, о котором я не знала...	ВИА ГРА	506424704	506424705	506424703	506424723
Швайне	Глюк':)za	506426253	506426254	506426252	506426272
WWW	Ленинград	506415258	506415259	506415257	506414702
Ты должна рядом быть	Дима Билан	506425327	506425328	506425326	506425331
Время романтиков	Андрей Губин	506426247	506426248	506426246	506426251
Ума Турман	Уматурман	506424701	506424702	506424700	506424720
Самый - самый	Тутси	506421610	506421613	506421609	506421619
Прогулка	Земфира	506423717	506423718	506423716	506423724
Брибумер	RDV DJ	506417013	506417014	506417012	506417011
Бригада	Триплекс	506411781	506411782	506411780	506411740

ЗАПАДНЫЕ ХИТЫ Отправьте SMS с кодом на номер 8881

She Will Be Loved	Maroon 5	506420012	506420013	506420011	506420019
Lose My Breath	Destiny's Child	506420728	506420729	506420727	506420732
Despre Tine	O-Zone	506416017	506416018	506416016	506416021
Du - Du	Tarkan	506424658	506424659	506424657	506424662
Just Lose It	Eminem	506424792	506424793	506424791	506424832
Lift Me Up	Moby	506425596	506425597	506425595	506425620
The Final Countdown	Europe	506419337	506419338	506419336	506419362
The Love Of Richard Nixon	Manic Street Pre.	506420006	506420007	506420005	506420016
Freestyler	Bomfunk MC's	506415870	506415871	506415869	506415862
Obsession	Aventura	506420795	506420796	506420794	506420799

ТОЛЬКО У НАС Отправьте SMS с кодом на номер 8881

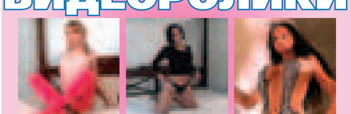
Детская тема	из к/ф "Усатый нянь"	506423550	506423551	506423549	506423572
Рождение...	из к/ф "Приключения Буратино"	506423542	506423543	506423541	506423563
Песня кукол...	из к/ф "Приключения Буратино"	506423547	506423548	506423546	506423569
Песня Красной Шапочки		506423556	506423557	506423555	506423578
I Feel Good	из к/ф "Гарфилд"	506414314	506414315	506414313	506414276

Звонки MP3!

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	506410227
Звонок из Кремля	Л. И. Брежнев (пародия)	506410246
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	506410241
Котёночек, ответь, пожалуйста…	Звонок от любимого парня	506410236
Кремль на проводе	М. С. Горбачев (пародия)	506410242
Привет, моя сладкая попка!	Звонок от любимого	506410237
Шантаж	Звонок от любовницы	506410240
Уважаемые россияне!	Б. Н. Ельцин (пародия)	506410243
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	506410241
Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	506410227
Теща - очень опасный зверь…	Передача 'Растительная жизнь'	506410320
Надкусив яблоко…	Н. Дроздов (пародия)	506410314
Трахни меня	M-095	506410021
Идем на Восток! из к/ф 'Турецкий Гамбит'	Ногу свело	506410289
Satisfaction	Benny Benassi	506410289
"Кинг-Ринг". Из к/ф "Бой с тенью"	Серёга	506412016

Отправьте SMS с кодом на номер 8887

ВИДЕОРОЛИКИ



506410207 506410195 506410211

КАК ЗАКАЗАТЬ ВИДЕО ИЛИ MP3-ЗВОНОК?

1. Отправьте SMS-сообщение с выбранным кодом MP3-звонка или видео на номер: **8887**
2. Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение со ссылкой.

Внимание! Для получения MP3-звонка или видео необходимо подключить услугу WAP/GPRS у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса на номер 8887: «Билайн», МегаФон (Москва, Центр), НТК, БайкалВестКом, ЮУСТ, МТС (Омск, Новосибирск, Хабаровск), МТС на Урале, Индиго GSM(В.Новгород), Цифровая Экспансия- 2 у.е. (без НДС). МТС (Москва, С.-Петербург, Барнаул), РеКом, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС Удмуртия, Теле2, Сахалинский GSM - 1,9 у.е. (без НДС).МТС на Кубани - 65,30 руб. (с НДС). МегаФон (Кавказ, Центр*, Новосибирск, Хабаровск, Поволжье, СМАРТС (Пенза GSM , Астрахань GSM, Волгоград GSM), Индиго GSM (Республика Коми), Уралсвязьинформ, Ермак RMS - 66 руб. (с НДС).
* Белгород, Воронеж, Липецк, Тамбов

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ
MP3-ЗВОНКИ Nokia: 6230, 7610, 7260; **Sony Ericsson:** P800 , K700, K500i, P900, S700; **Motorola:** E398, V220, C650, V180, V3, V80, V600, V500, V535, V300; **Alcatel:** OT756;
ВИДЕО Nokia: 6230, 7610, 7260; **Sony Ericsson:** P800 , K700i, K500i, P900, S700i; **Motorola:** V535, V620, V3, E398

КАК ЗАКАЗАТЬ КАРТИНКУ ИЛИ МЕЛОДИЮ?

1. Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки или мелодии на номер **8881**
2. Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение с картинкой/мелодией (ссылка на картинку/мелодию)

Служба поддержки: (095) 115-97-77 (10^{00}-19^{00} по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки или Java-игры необходимо подключить WAP/GPRS или Internet/GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса на номер 8881: «Билайн»; МТС*; МегаФон (Москва, Центр, С.-Петербург); ЮУСТ; БайкалВестКом; Сахалинский GSM, НТК, Енисей-Телеком, Теле2**, ИндигоGSM(В.Новгород), Цифровая Экспансия - 0,99$ (без НДС); МегаФон (Поволжье, Сибирь, Урал, Кавказ, Дальний Восток, Центр***), СМАРТС, Уральский GSM, Мотив, Уралсвязьинформ,Индиго GSM(Чувашия), Ермак RMS - 33руб. (с НДС); МТС на Кубани - 34 руб. (с НДС); Индиго GSM(Коми) - 31 руб. (с НДС)

*Москва и МО, Оренбург, Курган, Н.Новгород, Пермь, Рязань, Самара, Саратов, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Ярославль, Владимир, Иваново, Калуга, Киров, Кострома, МТС в Удмуртии, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС в Новосибирске, МТС в С.-Петербурге, МТС-РеКом, МТС на Дальнем Востоке и в Восточной Сибири, МТС-Омск.
** Для абонентов Теле2: только черно-белые картинки и монофонические мелодии
*** Белгород, Воронеж, Липецк, Тамбов

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ

Мелодии звонка ПОЛИФОНИЯ **Nokia:** 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Siemens:** M55, MC60, S55, SL55, C55, ST60, A65; **Sony Ericsson:** T230, T610/T630, P800, P900, K700i ,Z200 , K500i, Z600; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X100, S500, V200, D410, X450, E600, E710, X120, P730; **Motorola:** E398, C650, V180, V500; **Sagem:** myX-5m, myX-3; **LG:** T5100; **Sharp:** GF-E30, GF-F200, GX-E30, GX-L15, GX-F200 МОНОФОНИЯ **Nokia** (все, кроме: 5110); **Siemens:** A50/52/55/57, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C65, CX70; **Samsung:** C100, C110, S200, E600, N600, N620, R210s, S300, X450, E710, E630, E330, P730; **LG:** 1600 EMS-МЕЛОДИИ **Siemens:** S55, A50, S65, M65, A57, CX70; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X450, E600, E710, E100, E630, E330, X120, A800, D500; **LG:** G5310, 1600, 7100, T5100, F2100, C1100; **Alcatel:** OT535; **Sony Ericsson:** T100, T610, P800 , K700i, T68i, T200, Z200, K500i, Z600, T290i; **Motorola:** C350, C380, T720, V150, V300, V500, E398, V220, C650, C156, C155, E365, V171; **Philips:** 350, 855; **Pantech:** GB100, GF 200, G 500, G 900, G 600, GB300; **Fly sendo:** M550; **Panasonic** A200; **Voxtel:** V300

Цветные картинки: Siemens: M55, MC60, S55, SL55, S65, M65, C65, CX70, ST60; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X450, E600, E710, E630, E330, X120, E820, P730; **Sony Ericsson:** T230, T610/T630, P800, P900 , K700i, T68i, Z200 K500i, Z600, T290i; **Motorola:** : V150, C380, V300, V500, V180, C156, C155, V220, C650, V500, E365 , V171; **Nokia:** 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Sagem:** myX-5m, myX-7, myX-3; **Panasonic:** A200; **LG:** G5310, 1600, 7100, F2100, C1100, T5100; **Pantech:** GB100, GF 200, G 500, G 900, G 600, GB300

Черно-белые картинки и открытки:
101x29 **Siemens:** A50/52/55/65, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C62, C65, CX70
72x28 **Nokia:** (все, кроме: 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110, 8910, 9110, 9210); **Samsung:** C100, E100, C110, S200, S300, N600, N620, R210s, X450, E600, E710, X120, P730; **Sony Ericsson:** Z600, T610, K700i, T68i, T200, Z200, K500i, Z600; **Motorola:** C350, T720, V150, C156, C155,V220, C650, E365, V500; **LG:** 1600

GOTHIC 3

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Piranha Bytes
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006

ОНЛАЙН:
http://www.piranha-bytes.com

Как главный герой вы вольны выбирать, к которой из противоборствующих сторон примкнуть – громить ли людское королевство вместе с орками или защищать его до последнего вздоха.





KINGDOM HEARTS II

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
ДАТА ВЫХОДА:	2005

ОНЛАЙН:
http://www.square-enix.com

Новый злодей не зря прячется за маской – мы наверняка его знаем!







BURNOUT: REVENGE

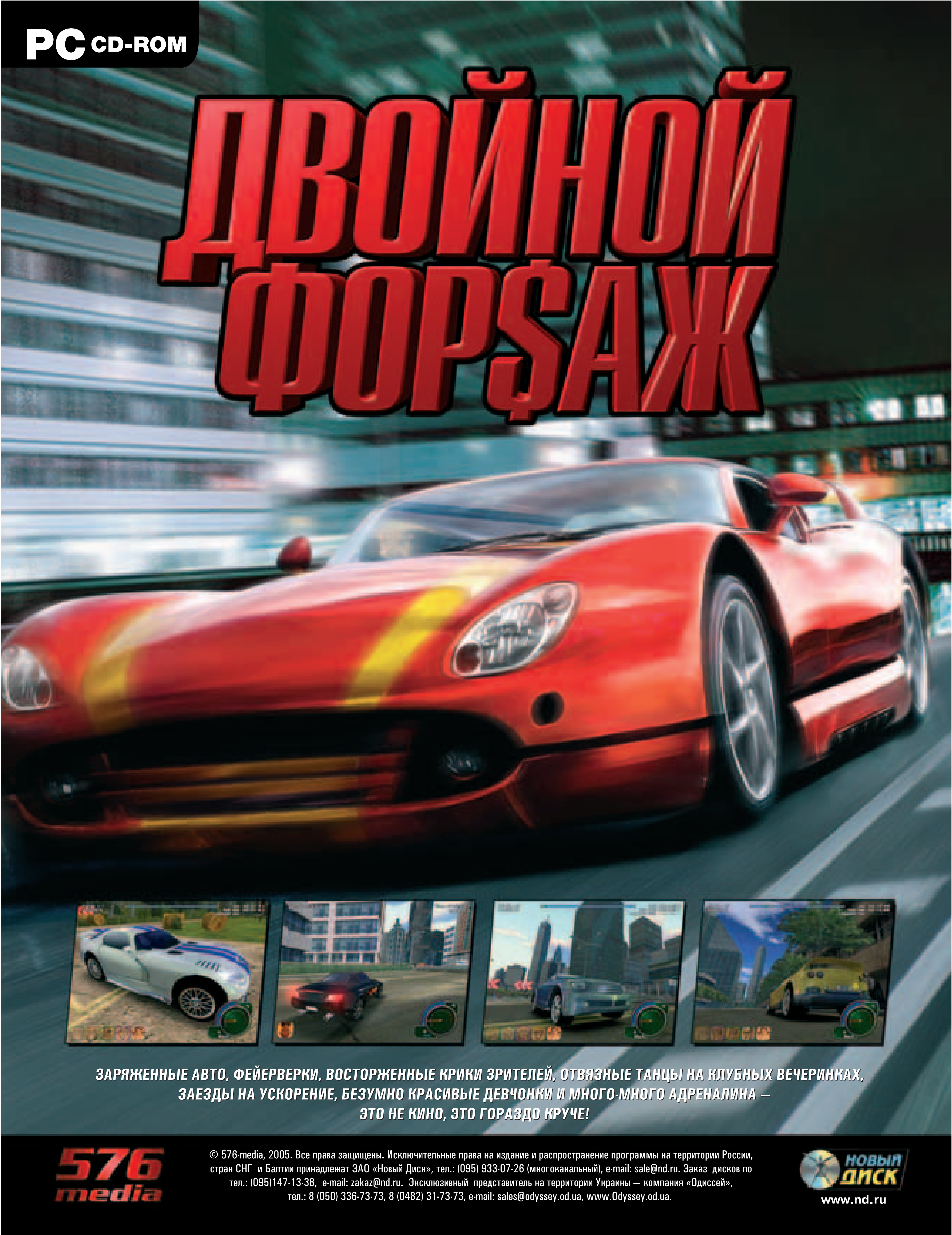


ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
РАЗРАБОТЧИК:	Criterion Studios
ДАТА ВЫХОДА:	2005

ОНЛАЙН:
http://www.ea.com

Отличная графика, умопомрачительная скорость и новые режимы, включая гвоздь программы – режим Revenge, предлагающий игроку побороться с плотным трафиком в самый час-пик.




PC CD-ROM
ДВОЙНОЙ ФОР$АЖ
ЗАРЯЖЕННЫЕ АВТО, ФЕЙЕРВЕРКИ, ВОСТОРЖЕННЫЕ КРИКИ ЗРИТЕЛЕЙ, ОТВЯЗНЫЕ ТАНЦЫ НА КЛУБНЫХ ВЕЧЕРИНКАХ,
ЗАЕЗДЫ НА УСКОРЕНИЕ, БЕЗУМНО КРАСИВЫЕ ДЕВЧОНКИ И МНОГО-МНОГО АДРЕНАЛИНА —
ЭТО НЕ КИНО, ЭТО ГОРАЗДО КРУЧЕ!
576 media
© 576-media, 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Виктор Кислый



КОМПАНИЯ:
Wargaming.net

ДОЛЖНОСТЬ:
Президент

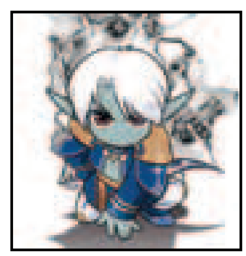
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Warhammer 40.000: Dawn of War

ХОББИ:
Путешествия, кино, музыка

Жанр пошаговых стратегий в последнее время принято считать умирающим. Ценителям TBS остается лишь сетовать на засилье RTS и призывать единомышленников «голосовать рублем» за любимые игры. Мне, как представителю компании, выпускающей «походовки», конечно, приятно слышать такие воззвания, но беспокойство за будущее жанра одолевает. К сожалению, большинство создателей TBS до сих пор свято уверены, что размеренного игрового процесса или тематики Второй мировой достаточно для сохранения любви геймеров. Однако ж времена меняются – двадцать первый век уж 5 лет как на дворе. Избалован нынче пользователь обилием спецэффектов и качеством картинки. Темп жизни ускоряется каждый день, и только ортодоксальные приверженцы Panzer General могут этого не замечать. Мне кажется, будущее пошаговых стратегий зависит от того, сумеют ли их разработчики понять, что мир изменился. Вопрос не только в лояльности старой гвардии – хардкорных почитателей TBS. С ними-то проблем как раз нет. Надо идти «в народ»! Завоевывать любовь «неверных» – адептов RTS, а заодно и поклонников шутеров, RPG и даже гонок. Так уж и быть, домохозяек оставим наедине с Sims'ами.
Навороченная графика и отменный звук должны дать новый импульс жанру. Мои коллеги просто обязаны понять, что без этих атрибутов массовый рынок не примет их творения. Правда, и про геймплей забывать не следует: на кой нужны красоты, если играть неинтересно?
Хочется с нескрываемой радостью отметить, что некоторые серьезные игроделы вняли-таки веяниям времени, и не боятся вкладывать ни деньги, ни время в движки для пошаговых стратегий. Сердце ликует от созерцания скриншотов нивальских пятых «Героев». Молодцы!
Ну и ваш покорный слуга из Wargaming.net со своим Massive Assault'ом и «Расцветом Лиги» тоже старается не отставать от требований нового тысячелетия. Прорвемся!

ЦИТАТА:
К сожалению, большинство создателей TBS до сих пор свято уверены, что размеренного игрового процесса или тематики Второй мировой достаточно для сохранения любви геймеров.

M.V.Разумкин
razum@gameland.ru



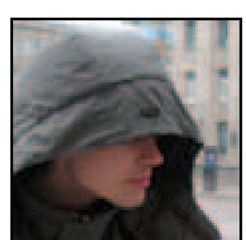
СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Lineage II
- Unreal Championship 2

С моим довольно редким посещением серверов Lineage 2 время между вторыми и третьими хрониками пролетело почти мгновенно. Еще недавно DD радовались своему превосходству, а теперь лишь все... Баланс, знаете ли. Придется идти на Закат за тайнами Семи Печатей. А разве есть выбор у темного эльфа?

МЫ – это вот

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Человек-капюшон

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- F-Zero AX
- The House of the Dead III

В чудесном городе Воронеже троллейбусные провода висят над пешеходной дорожкой проспекта Революции лет уже пять точно. Что нисколько не портит «город, который мы любим». В этом году он поразил огромным плакатом с рекламой услуг народной целительницы: «Очистись! от паразитов и живи без паразитов». Спасибо, мои паразиты мне еще пригодятся.

Наш Хит-Парад

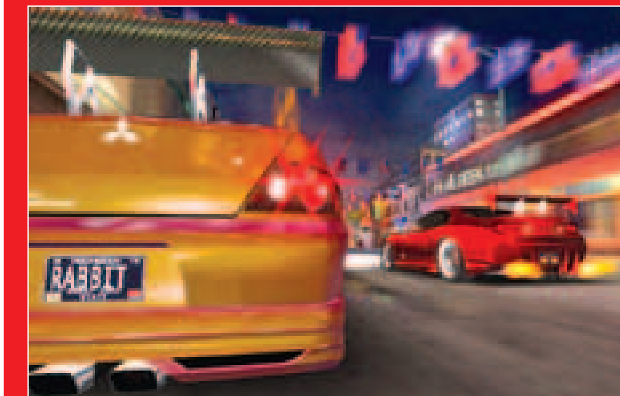
PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	EverQuest II
2	Massive Assault: Расцвет Лиги
3	LEGO Star Wars
4	World of Warcraft
5	Freedom Force vs. the Third Reich
6	TrackMania Sunrise
7	Brothers in Arms: Road to Hill 30
8	Готика II: Ночь Ворона
9	Silent Hunter III
10	Empire Earth II

КОНСОЛИ

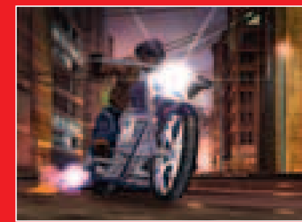
#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	God of War	PS2
2	Jade Empire	Xbox
3	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	PS2
4	Midnight Club 3: DUB Edition	PS2, Xbox
5	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
6	Gran Turismo 4	PS2
7	Resident Evil 4	GC
8	Unreal Championship 2	Xbox
9	Kessen III	PS2
10	LEGO Star Wars	PS2, Xbox

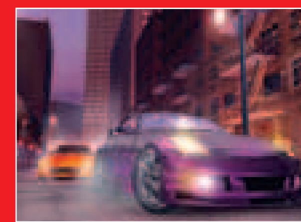
ИГРА НОМЕРА



Midnight Club 3: DUB Edition стр. 114

Самая лучшая на сегодняшний день игра о стрит-рейсинге. Need for Speed Underground 2 нервно покуривает в сторонке, а мы встречаем нового короля дорог! Море запчастей, великолепный игровой процесс и три огромных города уже ждут.





- **ГРАФИКА:** Картинка замылена, трафик временами появляется прямо перед носом, зато для покатушек – целый город!
- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Самый лучший, какой только можно выдумать для аркадной гоночной игры о стритрейсинге.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Чума! Это не игра, это почти мечта. Если бы графика была чуть краше, Midnight Club 3: DUB Edition запросто получила бы «десятку».

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик
alik@gameland.ru

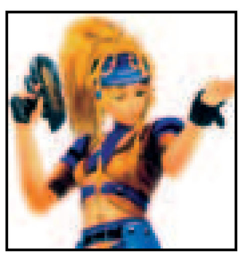


СТАТУС:
Лысый кот Жмурик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Кошки-мышки

Жмурик сидел в картонной коробке от сигарет «Шипка». Вернее, он там спал. Пульс восемьдесят, никаких сновидений, моральная чистота и нравственная готовность к подвигу. Скоро он проснется и пойдет на работу, чтобы снова сдавать номер... А потом улетит и станет наконец естественным спутником Земли.

Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Странствующий дервиш

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Digital Devil Saga
- Phantom Brave

Вернувшись из Воронежа в начале работы над номером, уезжаю в Лос-Анджелес в ее конце. Чрезвычайно доволен первой поездкой (косплей Рикку из Final Fantasy X-2 в костюме gunner все-таки состоялся), возлагаю большие надежды и на вторую. Одна проблема – эти мероприятия съели столько денег, что даже и сказать страшно.

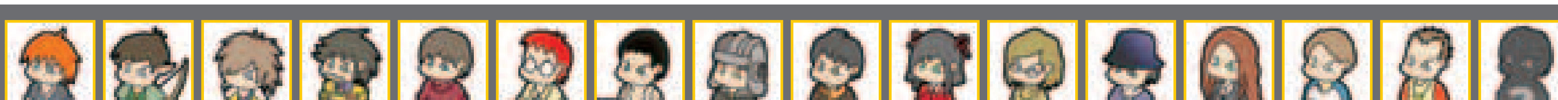
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



СТАТУС:
Колонизатор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Серп и Молот
- Колонизаторы

Никак не могу понять, почему новичкам всегда сказочно везет. Норенко с ходу дважды выиграл в «Колонизаторов» (смышленый, блин). Алика Вайнера сначала удалось-таки обыгорить, но во второй раз он своего шанса не упустил. Делаю вывод: у новобранцев есть бонус к характеристике Luck.



Илья Ченцов
chen@gameland.ru

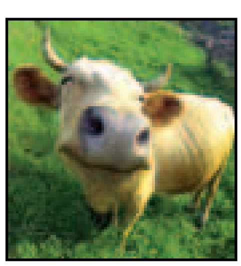


СТАТУС:
Красный ситх

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Починки XP

Забавные мысли порой приходят в голову. Недавно подумал, что имя R2D2 несет в себе скрытый намек на Дарта Вейдера. Смотрите: в имени Darth Vader две буквы R и две буквы D. А еще, кстати, Энакин Скайуокер в сцене гонок (эпизод I) в своем шлеме похож на героя Commander Keen. Они даже рифмуются: Энакин – Кин. К чему бы это?

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Берегите природу - вашу мать!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Yoshi's Universal Gravitation
- Dynasty Warriors 5

Травка зеленеет, солнышко блестит, воробышки чирикают... Прочь из душных комнат, скорее на природу, к лесам, деревьям, рекам! Чтобы вокруг воздух звенел от птичьего пения и чтобы светло-светло на душе! Улыбайтесь людям. И, конечно, не забывайте о своих близких. Не поленитесь напомнить им, как же вы их любите.

Spriggan
spriggan@gameland.ru



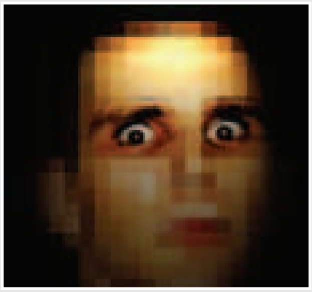
СТАТУС:
Hollow

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- LEGO Star Wars
- Sacred

Есть такая штука – выбор. Нелегок он, когда на один день запланированы занятия и премьера третьего эпизода. Вроде бы, надо посещать универ, сессия скоро, но… тут же перед глазами встает Энакин, обращаемый в Вейдера. А еще бывают спойлеры. Спойлеры третьего эпизода в LEGO Star Wars. Хочется играть дальше, а нельзя.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ТЕКСТ ПРО ТЕКСТЫ



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Не знаю, как для вас, а по мне самыми страшными игровыми монстрами до сих пор остаются грю (grue) из серии Zork. Эти отвратительные чудища боялись света, но стоило фонарю игрока погаснуть, как на экране появлялись строки «It is pitch black. You are likely to be eaten by a grue.» («Тут чернее ночи. Того и гляди, вас сожрет грю»). Воображавшие, будто это для красного словца, немедленно убеждались в обратном.

На кого смахивало это чудо-юдо? Точно не знаю. Увидеть грю было невозможно по двум причинам: во-первых, нападали они всегда в темноте, и, во-вторых, игра была текстовая, совсем без картинок. Впрочем, мне удалось мельком взглянуть на это чудовище... в одном из своих кошмаров. Коротенькая фраза протранслировалась в подсознание, вызвав оттуда когтисто-зубастое нечто, подкараулившее меня в одном из темных коридоров общажной башни МГУ. Я до сих пор гадаю: съел меня грю в этом сне или нет, но шрам от его зубов точно остался.

Казалось бы, с развитием компьютерной графики вербальная составляющая игр (тексты, проще говоря) должна отойти на второй план. Но так считают по недомыслию: раз уж картинка бьет не в бровь, а в глаз, то текст (или звук) будоражит воображение, которое дорисовывает зримый (или иным образом воспринимаемый) образ на основе поступившей информации. Вспомните, как в Final Fantasy X Тидус рассказывает о восходе над Занаркандом. «It's so... beautiful», – произносит он, и каждый игрок представляет себе самый красивый рассвет в своей жизни.

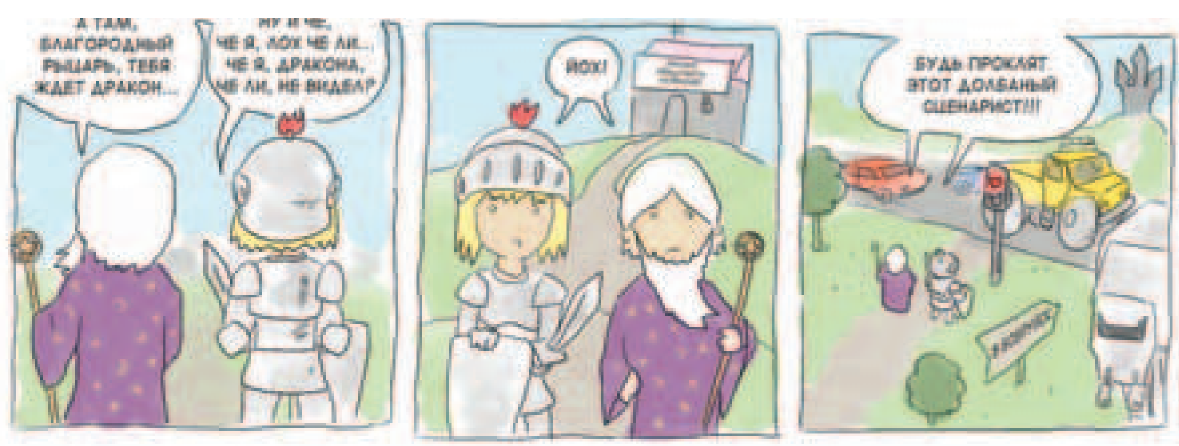
Вспомните, как в Planescape: Torment описывается речь скелета: «С каждым сухим словом из его рта вылетает маленькое облачко пыли». Эту картину можно было бы изобразить наглядно, но выбранный авторами способ на деле оказывается гораздо выразительнее. В Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia Катерина Грифонхарт рассказывает о детях, что принесли цветы к ее палатке. Ни палатки, ни детей мы не видим, но этот маленький экранчик текста вполне заменяет видеоролик.

Реплики не только рисуют глобальную картину, но и живо раскрывают характеры персонажей. Если нацистам из Wolfenstein хватало фраз «Spion!» и «Mein Leben!» для создания образа, то уже в Jagged Alliance 2 для каждого наемника записано около сотни изречений на все случаи жизни, а, например, в Splinter Cell: Chaos Theory разговорам простых, незначительных NPC посвящена добрая половина игровых текстов. Солдаты живо откликаются на каждое действие Сэма Фишера, ненавязчиво подсказывают ему пароли к запертым дверям, отыгрывая при этом свои роли: один охранник боится грома, другой ждет нападения ниндзя, а третий ни с того ни с сего выдает Фишеру справку о том, что такое сойн (надеюсь, все прекрасно знают, сойн – это архитектурный стиль, получивший развитие в Японии в период Муромати, когда военная элита начала вытеснять старое дворянство...) Авторы, подобно Пелевину, не упускают случая похвастаться своей эрудицией и знанием поп-культуры: то Фишер представится одному из охранников Гарри Татлом (Harry Tuttle), а тот в ответ напомнит, что шпиону надо заполнить форму 27B-6 (да, мне тоже пришлось поискать этого Татла в Интернете); то мелькнут в череде персонажей Тэцуо и Канеда, подчиненные генерала Отомо; то пара охранников вдруг заведет речь о том, что их тут собрали, как флэш-моб.

Порой сценаристы ударяются уже в совсем махровый постмодернизм, ведя прямо в игре дневники разработчиков. «У каждого из нас есть задачи нижнего уровня, например «Зачистить подвал». Кроме того, существует набор общих правил верхнего уровня, например «Никогда не стрелять в другого охранника». Сочетание этих двух компонент позволяет нам не забивать себе голову глобальным планом операции», – говорит один из солдат Фишеру. Диалог между охранниками объясняет, почему в банке нет банкоматов: «Они не хотят, чтобы банкоматы можно было взламывать». – «Взламывать банкоматы?» – «Тут дело даже не в правдоподобии. Пришлось бы вводить экономический элемент, а нам этого вовсе не хотелось». Между делом, подобно баннерам на сайте Ubisoft, проскальзывают рекламные вставки: солдаты упоминают, что играют по сетке в Ghost Recon и Rainbow Six, и предрекают успех новому «Принцу Персии». В довершение всего оказывается, что экипаж крейсера «Клэренс Уолш» на самом деле – команда программистов Ubisoft Montreal. Текст игры достаточно интересно читать и без самой игры (а в моем случае так и было). В каком-то смысле я получил более красочную картину, чем любой из игроков, так как некоторые фрагменты относились к исключающим друг друга вариантам событий («убил – не убил»), а другие просто могли быть пропущены мимо ушей.

Глядя в светлое будущее, я уже представляю, как игровые сценарии будут изучаться вначале в специализированных, а потом и в общеобразовательных учебных заведениях наряду с пьесами известных драматургов. Разумеется, до этого должны дорасти как игры, так и наше общество. Согласитесь, это была бы не самая плохая реформа образования. Пока же могу посоветовать выбрать сюжет какой-нибудь игры в качестве, например, темы для курсовой. Здесь найдется работа и для филолога, и для психолога, и для социолога. И, разумеется, для журналиста, так что мы еще не раз вернемся к этой теме.

А в следующей колонке, я, пожалуй, расскажу про старую-старую игру-рок-оперу. ■




Настоящие уличные гонки
Juiced
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
THQ
Juice games
Бука



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ДОРАБОТКА НАПИЛЬНИКОМ

Бурю эмоций вызвала среди фанатов Tekken рецензия на Death by Degrees. Обвиняя меня в нелюбви к Нине Вильямс и прочих смертных грехах, критики так и не осознали простой факт: оценка игры в «СИ» в среднем примерно на балл, а то и полтора выше, чем в наиболее авторитетных западных изданиях. Сия коллизия натолкнула меня на идею очередной колонки.

Вот, например, один из завсегдатаев форума цитирует меня: «…один из шифтов переносит камеру за плечи Нины и одновременно «включает» режим бега. Проблема в том, что в некоторых местах уровней первая функция перестает работать. В результате камера уплывает в неизвестном направлении, а бегущая героиня может внезапно рвануть в другую сторону». Претензии звучат так: «Как ты считаешь, для кого в родные версии игр вкладывают manual? Там по-русски сказано, что во время перехода в режим «вид через плечо Нины» надо зафиксировать этот режим, нажав в сторону врага правый аналог…».

Объясняю. Под «плохим управлением» понимается отнюдь не невозможность выполнить какое-либо действие – это уже тогда полное его отсутствие. «Плохое» – «неудобное», «непонятное», «неочевидное». В идеале управление в любой игре обязано быть до какой-то степени интуитивным – то есть, все базовые движения должны легко выучиваться самостоятельно, более сложные – после прохождения режима тренировки, изучения мануала или гайдов. Если это не так – игра уже не может претендовать на высокие оценки. Поймите: за спиной обычного геймера не будет стоять разработчик или же фанат, который бы мог оперативно объяснять, что делать и в каком месте мануала можно найти решение возникшей проблемы. Легко заявить «RTFM!» и гордо отмежеваться от тех, кто не сумел разобраться с игрой. Но поверьте, что далеко не по каждому поводу геймер полезет читать мануал. Если он стоит на площадке для сохранения, но не может ее активировать (как в Maximo: Ghosts to Glory), – минут через десять все же откроет книжечку и найдет искомую комбинацию клавиш, потому что понимает: хоть как-то, но эта функция должна работать. А когда не получается справиться с камерой – непременно подумает, что она просто в игре реализована плохо. Ему и в голову не придет «фиксировать камеру», «нажав в сторону врага правый аналог». К тому же, претензии мои не касались режима боя – в нем вид из-за плеч вовсе не нужен. Речь в статье шла о беготне по уровням, когда в пределах видимости ни одного врага нет. Еще раз оговорюсь: я отнюдь не пытаюсь обвинить Death by Degrees в отсутствии управления как такового, лишь в его плохой реализации.

По этому параметру сравнить Death by Degrees лучше всего не с Rise to Honor или Alias, а с Prince of Persia: Warrior Within – игрой, получившей в «СИ» якобы «спорные» десять баллов. Системы боя у обоих проектов различны, но по количеству приемов в поединках и специальных движений вне их они весьма схожи. При этом Prince of Persia: Warrior Within абсолютно не требует для изучения каких-то дополнительных печатных материалов (Ubisoft, однако, не поскупилась на наглядные пособия). Режим обучения интегрирован в прохождение первых двух уровней, он не навязывается геймерам силком, но начинающим поклонникам «Принца» легко и непринужденно передает весь необходимый объем информации и позволяет отточить все важные для прохождения навыки на последовательно усложняющихся примерах. Ни на минуту геймер не чувствует себя потерянным неумехой; если он и не может пройти какое-то место, то не из-за недостатков управления, а только по причине того, что не расколол еще загадку, предложенную разработчиками. Ведь нет ничего хуже ситуации, когда прекрасно понимаешь, что нужно сделать, но попросту не можешь воплотить в жизнь найденное решение по вине плохого управления. Не менее неприятно в Нине и то, что огромный набор приемов подавляющее большинство геймеров не будет использовать по одной простой причине: сложность их освоения несоразмерна реальной ценности в бою. Напротив, в Prince of Persia: Warrior Within ни одна задумка разработчиков не пропала втуне.

Пресловутая «необходимость» чтения мануалов особенно хорошо иллюстрируется в жанре файтингов. Во времена 16-битных консолей списки приемов действительно приходилось иметь при себе на твердых носителях в обязательном порядке. Любую современную игру жанра никто не воспримет всерьез, если на паузе нельзя посмотреть на Command List. И без режима тренировки, где на каждый прием из списка можно полюбоваться в исполнении компьютера.

Консольные RPG, казалось бы, являются жанром, где справочная информация в мануале и сейчас может оказаться полезной. И это действительно так, но речь идет о, повторюсь, «справочной информации». Таблицы с заклинаниями и классами, краткое описание персонажей, разъяснения к системе магии... Ничто из этого не является волшебным ключиком к оперативному решению возникших проблем. Как правило, в консольных RPG их и не бывает – режим обучения и специально расставленные в нужных местах NPC-советчики подготовят геймера к любым трудностям. Полистать мануал полезно в промежутках между игровыми сессиями из любопытства. Если же хочется узнать об игре все, стандартной инструкции мало – придется покупать strategy guide.

Окиньте взглядом современные игры. Ни про один настоящий хит нельзя сказать, что «игра просто великолепна, но для понимания системы управления необходимо заглядывать в мануал» или «здесь есть все стандартные фичи, только выполняются они в три раза более сложными комбинациями, чем обычно». У фанатов конкретной героини или конкретного сериала есть и время, и желание разобраться в плохой, но такой желанной для них игре досконально и приспособиться к недостаткам. Остальные геймеры пожмут плечами и предпочтут не требующую «доработки напильником». ■

ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ

http://www.gamerankings.com/htmlpages2/918964.asp – оценки Death by Degrees по версии ведущих мировых изданий.





1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU
Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>
Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>
Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>
Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>
APEIRON

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВОРОНЕЖСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

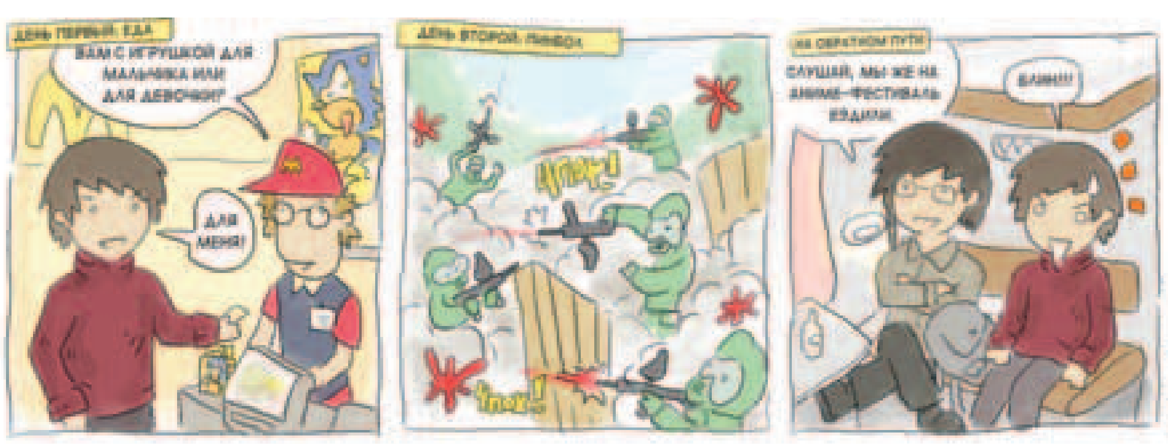
Знаете ли вы, что нынче в ресторанах быстрого обслуживания «Макдоналдс» в «Хэппи Милы» кладут всамделишные видеоигры с Соником? Я не знал, пока не зашел в воронежский «Макдоналдс» на проспекте Революции. Время – девять утра, ни одна приличная кофейня не работает, а больное горло настойчиво требует горячего чая. «Вам игрушку для мальчика или для девочки?» – спрашивают на кассе. «Для меня!» – отвечает двадцатилетний балбес и получает синюю летающую тарелку от Sega.

Из шести игрушек для «Хэппи Мил» в уездном городе В. нашлись всего две: с Соником и с крольчихой Крим и ее чао Чизом. Признаюсь честно: я безумный фанат голубых ежей, я прошел все игры про Соника, что попадались мне на глаза, а в свободное время смотрю не Fullmetal Alchemist, не Tsubasa Chronicle и даже не Naruto, а детский и смешной Sonic X. Sega не первый раз выпускает игрушки специально для сети «МакДоналдс», но наткнуться на них в заснеженной России мне посчастливилось впервые. Итак: вертикальный экран, как у N-Gage, две красные кнопки («вправо» и «влево») по бокам. Выключатель с обратной стороны. Конструкция напоминает советский «Автослалом»: Соник едет на скейтборде в некую абстрактную даль, объезжает вылетающие из бесконечности препятствия и собирает колечки. Жизней – три, уровней – четыре. Я сразу сел играть – и сразу все прошел, даже картошка остыть не успела. Никаких бонусов за количество собранных колец игра не дает, зала рекордов нет, проходить второй раз не хочется. Поэтому я выключаю машинку, кладу ее в карман куртки, пожираю содержимое коробки «Хэппи Мила», заливаю горло горячим чаем и выхожу на улицу. Точно. Я же в Воронеже.

«Весна», «Воронеж», «фестиваль» – в голове анимешника старой закалки эти слова связаны неразрывно. В начале мая в городе, который мы любим, удивительно красиво: здешняя «сакура» (то ли вишня, то ли слива) цветет пышным цветом, солнце греет, птички поют. Единственным обнаруженным в центре города игровым автоматом оказался The House of the Dead II в кинотеатре «Пролетарий» – во-первых, курки пистолетов реагировали куда медленнее, чем положено, во-вторых, старье. Провинциальный выпуск «Аркады» отменился сам собой, и никакой работы вплоть до косплей-шоу вечером следующего дня я придумать себе не смог. В эти самые минуты где-то в гостинице модный косплеер модного журнала Константин «Врен» Говорун готовится к выступлению, а я отправляюсь на чемпионат роллеров, смотрю на чудеса, которые творят рыцари конька и колеса, катаюсь на прокатных велосипедах, играю в настольный теннис, получаю синяки в пейнтболе.

Кстати о пейнтболе. Замечательная штука этот ваш пейнтбол. Знаете, собираются этак человек десять, берут маркеры (автоматы, стреляющие шарами с краской), надевают камуфляжные костюмы и давай стрелять в друг друга. Вроде похоже на Counter-Strike, а ощущения совсем другие, адреналину – только держись! Когда каждый шар оставляет синяк размером с яблоко, десять раз подумаешь, прежде чем рисковать и высовываться из укрытия. Давеча Brothers in Arms научил меня самому важному приему во всей тактике пехотного боя: найти врага, накрыть его огнем, обойти и уничтожить. Этот простой маневр в пейнтболе работает с пугающей эффективностью, даже если играешь один на один. Точно как в Brothers in Arms (внимание! раскрываю секреты пейнтбольного мастерства): выпускаешь очередь в молоко, шары стучат по щиту, за которым сидит противник, он прячется и теряет тебя из виду. За те несколько секунд, пока соперник приходит в себя, нужно успеть сменить позицию и расстрелять беззащитного врага. Если играет много народа – еще лучше. Избавившись от одного противника, можно в два счета обойти его товарищей, главное – не просмотреть лежащего в засаде снайпера. Короче, за два дня в Воронеже я так и не посетил ни одного сеанса аниме из неофициальной программы фестиваля. Какое уж тут аниме, когда весна, Воронеж, и столько хороших людей на фестивале.

Долго ли коротко ли, а я, отделавшись одним пейнтбольным синяком на ноге (к счастью, остальное время попадали исключительно в голову), провел два дня с огромным удовольствием . В этом году «пятый с половиной» воронежский фестиваль состоял из совсем небольшой официальной программы: ночь аниме в кинотеатре «Спартак» и косплей-шоу в Доме актера. Про ночь аниме ничего объективного сказать не могу. Я человек простой, можно даже сказать одноклеточный. Я по ночам спать люблю, а не сидеть до пяти утра и таращить слипающиеся глаза в экран. А уж когда на экране показывают авторскую, экспериментальную анимацию, которую надо понимать и переваривать, так и вовсе никакого удовольствия не остается. Словом, ночь аниме я совершенно бесцеремонно проспал. Другое дело – неподражаемое воронежское косплей-шоу, которое из года в год становится все лучше и лучше. Главным аниме года стал «Изгнанник» от студии Gonzo, выпущенный у нас силами MC Entertainment, – ведущие шоу косплеили Клауса и Лави и вытащили на сцену здоровенный ваншип. Кстати, в этом году большая часть косплееров изображала героев видеоигр, а персонажи аниме отошли на второй план. И даже всеми любимый Константин «Врен» Говорун косплеил Рикку из Final Fantasy X-2. Но это уже совсем другая история... ■




«Выживают не самые сильные и не самые умные, а те, кто быстрее адаптируется к изменениям среды».
- Чарльз Дарвин
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ UNREAL
PARIAH
ИЗГОЙ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Empire Earth II

От каменного топора до термоядерной бомбы: ультимативная войнушка для ботаников.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Mad Doc Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 10
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://empireearth.sierra.com

Размахивая саблей, Отто фон Бисмарк бросился на боевого робота. Голос Железного Канцлера гудел, словно полководец и вправду из металла, как и его соперник. На самом деле металлическими были только оружие и каска героя. Выстрелы смертоносной машины проходили сквозь тело Бисмарка, не оставляя видимых ран, и лишь тающая полоска здоровья над фигурой высотой в полтора человеческих роста указывала на то, что герой так же уязвим, как и простой смертный. Однако и оболочка робота все сильнее подавалась под сокрушительными сабельными ударами. Было ясно, что преимущество на стороне героя. По корпусу робота стекали крупные капли дождя. Грустно было вот так погибать только потому, что какой-то идиот решил поэкспериментировать с редактором миссий.

ГЛАВНОЕ – РЕДАКТОР!

Пролистав обстоятельное руководство к игре Empire Earth II, я понял, что перед настоящей игрой неплохо было бы слегка потренироваться. Но, товарищи, если игра за ацтеков, пусть даже и в обучающих миссиях, не дает нам возможности совершать человеческие жертвоприношения, желание браться за кампанию или готовые миссии как-то пропадает! Будь в игре россияне и сценарий за них, еще можно было бы попробовать отыграть недавний блокбастер «Алеша Попович», плавно переходящий в технотриллер «Владимир Владимирович». А так нам предлагаются на выбор история Кореи, Германии и США, а также высадка союзников в Нормандии и китайское Троецарствие, которые мы уже вдоль и поперек изучили в многочисленных шутерах со словом of в названии и в играх от Koei соответственно. Взглянуть на трехметрового Гитлера тоже не светило, учитывая политкорректность игры. Да и вообще, если редактор позволяет столкнуть в одной игре римских легионеров и танковые войска, а в кампании таких чудес нет, смешно думать, что мы будем придерживаться исторической правды. Конечно, мы выбираем набор «сделай сам». Редактор, к сожалению, остался в девственной англоязычности. Впрочем, чтобы наставить полную карту коров, много ума не надо. Доить их, увы, нельзя – добыча ресурса «пища» подразумевает только забой животных. Жаль!

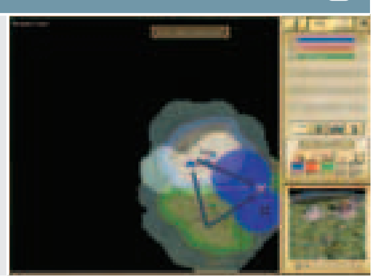
Немного утешившись воистину эпическим зрелищем битвы двух Бисмарков и стада боевых роботов, возвращаемся к кампании.

ДИОРАМА

Основной игровой процесс, хотя и идущий в реальном времени, вызывает ощущение некоторой «настольности». Возможно, дело в том, что карта уже заранее разбита на участки неправильной формы, каждый из которых захватывается единовременно, словно в классическом варгейме Risk. Такого мини-театра, как в новейших

Вместо картофелин

Очень интересно и свежо выглядит возможность строить военные планы. На стратегической карте можно указать войскам направления ударов, а потом в нужный момент «активировать операцию», атакуя противника сразу с нескольких фронтов. Рисуя стрелочки на карте, чувствуешь себя настоящим полководцем.





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Замахнулись на «Цивилизацию», а получилось всего лишь «цивильно».

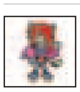
Инки заговорили по-русски

Локализация от «Софт Клаб» под стать игре: строгая и аккуратная. Руководство и тексты написаны четко и внятно, пугая лишь словом «некомбатанты», под которым здесь подразумеваются подразделения, не принимающие непосредственного участия в боевых действиях. Зато никаких «юнитов» – только войска!

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Редактор карт, богатый выбор войск и строений разных времен и народов, обилие тактико-стратегических возможностей.



Минусы:
Скучная кампания. Глобальный масштаб игры порезан на кусочки. Страшненькие модели.



РАБОЧИЕ БЫВАЮТ ДВУХ ПОЛОВ. ОТЛИЧИЕ, ВПРОЧЕМ, ТОЛЬКО В МОДЕЛЯХ И В ОЗВУЧКЕ.



В ИГРЕ СУЩЕСТВУЮТ РАЗЛИЧНЫЕ БОЕВЫЕ ПОРЯДКИ ДЛЯ НАЗЕМНЫХ ВОЙСК, ФЛОТА И АВИАЦИИ.



ПРИ ТАКИХ СКОПЛЕНИЯХ ВОЙСК, ВЗРЫВОВ И ПОГОДНЫХ ЭФФЕКТОВ ИГРА НАЧИНАЕТ ТОРМОЗИТЬ ДАЖЕ НА МОЩНЫХ МАШИНАХ. ПРИХОДИТСЯ СНИЖАТЬ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ.

Settlers, в игре не увидеть: что происходит в зданиях – загадка. Впрочем, сами персонажи, хотя и не очень детализированные, характерно выглядят и качественно анимированы. Даже роботы зачем-то постоянно приседают на месте – не иначе как потомки современных экспериментальных образцов, управляемых мозгом кузнечика.

Сходство с настольными играми усугубляется искаженными пропорциями – как я уже упоминал, герои в полтора раза крупнее, чем простые смертные.

ГЕРОИ

Герои выделяются из общей массы не только благодаря богатырскому росту, длинной линейке жизни и металлу в голосе. Во-первых, «по-честному» (без штамповки в редакторе миссий) их можно получить только по одному за раз, да и то если игроку удается достигнуть превосходства в одной из сфер: военном деле, экономике или политике. Во-

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Empire Earth

МЕНЕЕ КРАСИВАЯ, ЧЕМ



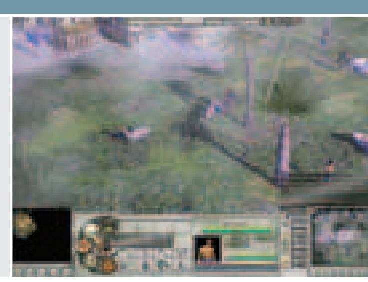
Settlers: The Heritage of Kings



С ШАШКАМИ НА ТАНКИ? ДА, В EMPIRE EARTH II И НЕ ТАКОЕ БЫВАЕТ!

Горячая клавиатура

Игровой интерфейс существует в трех вариантах: для начинающих, обычных и опытных игроков. Список «горячих» клавиш занимает десять страниц – не в каждом авиасимуляторе столько наберется! Есть и правильные нововведения – теперь, чтобы отправить работника собирать ресурс, надо лишь щелкнуть по иконке этого ресурса, не тратя времени на поиски свободного труженика. Логично было бы предположить существование подобной возможности для постройки зданий – один работяга начинает строительство, а дальше можно, щелкая по стройплощадке, добавлять зодчих, не разыскивая их по всей карте. Но до этого авторы Empire Earth II не додумались.





ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ПОДСКАЗЫВАЕТ НАМ, ЧТО НА ТРЕНИРОВКУ ОДНОГО ДЖЕЙМСА БОНДА НАДО ПОТРАТИТЬ СОРОК БОЧЕК НЕФТИ.



ЗИМУШКА-ЗИМА. ФУТУРИСТИЧЕСКАЯ, НО ПОКА НЕ ЯДЕРНАЯ.

Обидно за державу

Подборка доступных культур вызывает жгучий протест отсутствием «дорогих россиян». Вместо них нам предлагаются (помимо 10 более традиционных) успешно вымершие по эту сторону экрана ацтеки, майя, инки и вавилоняне, для которых придуманы даже современные супервойска и чудеса света (вообще-то, довольно скучные и блеклые).


НА ОБЛОЖКУ ИГРЫ ДОЛЖНА БЫЛА ПОПАСТЬ ИМЕННО ЭТА СЦЕНА.

вторых, они обладают полезными способностями, иногда забавно пародирующими реальные подробности из биографии человека-прототипа. Многострадальный Бисмарк, например, «читает лекции», улучшая эффективность университетов, рядом с которыми находится, а Тедди Рузвельт почему-то может лечить окружающих.

ВРЕМЕНА

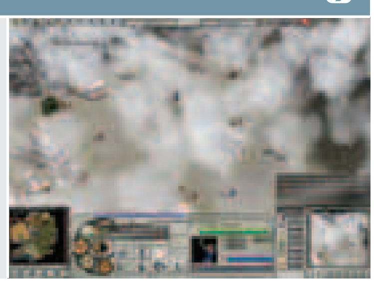
Игра охватывает, ни много ни мало, 15 эпох – от каменного до синтетического века. В каждой эпохе – свои изобретения, строения и виды войск. Перемножив 15 эр на 14 народов, получаем (в теории) 210 различных «культур». На деле отличия сводятся к трем уникальным видам войск для каждого народа, а также «исторически выверенным» особенностям, вроде повышенной моральной устойчивости корейцев. Кроме того, все культуры объединены в четыре цивилизации (западную, ближневосточную, дальневосточную и центральноамериканскую), каждая из которых обладает своими преимуществами, а также может возводить уникальные великие сооружения – от Парфенона до Пентагона. Разработчики трудились не покладая рук, изваяв для цивилизаций и большинства эпох особые модели персонажей и зданий. Побочным эффектом стало то, что вместо внешнего вида одной, например, ратуши, приходится запоминать около десятка изображений зданий разных времен и народов.

Игра охватывает, ни много ни мало, пятнадцать эпох – от каменного до синтетического века.

Начиная с «цифрового века», история спускает фантазию авторов с поводка, и на сцене появляются плазменные мортиры, универсальные солдаты и роботы с именами греческих богов. Но основное достоинство Empire Earth II – в том, что путь «от кареты до ракеты» теоретически можно пройти в одной миссии. Только вот встроенные сценарии этого сделать и не позволяют. Случайно генерируемые карты тоже не располагают к многочасовому развитию, так как условия победы – будь то «царь горы» или даже «превосходство» – не нацелены на многовековое становление цивилизации, и могут быть достигнуты в рамках одной-двух эпох. Возможно, игру ограничивает сам формат стратегии в реальном времени, и она задыхается в жанровых рамках. Empire Earth II выглядит «движком с примерами», объемными и качественными, но служащими лишь иллюстрацией подлинных возможностей игры. ■

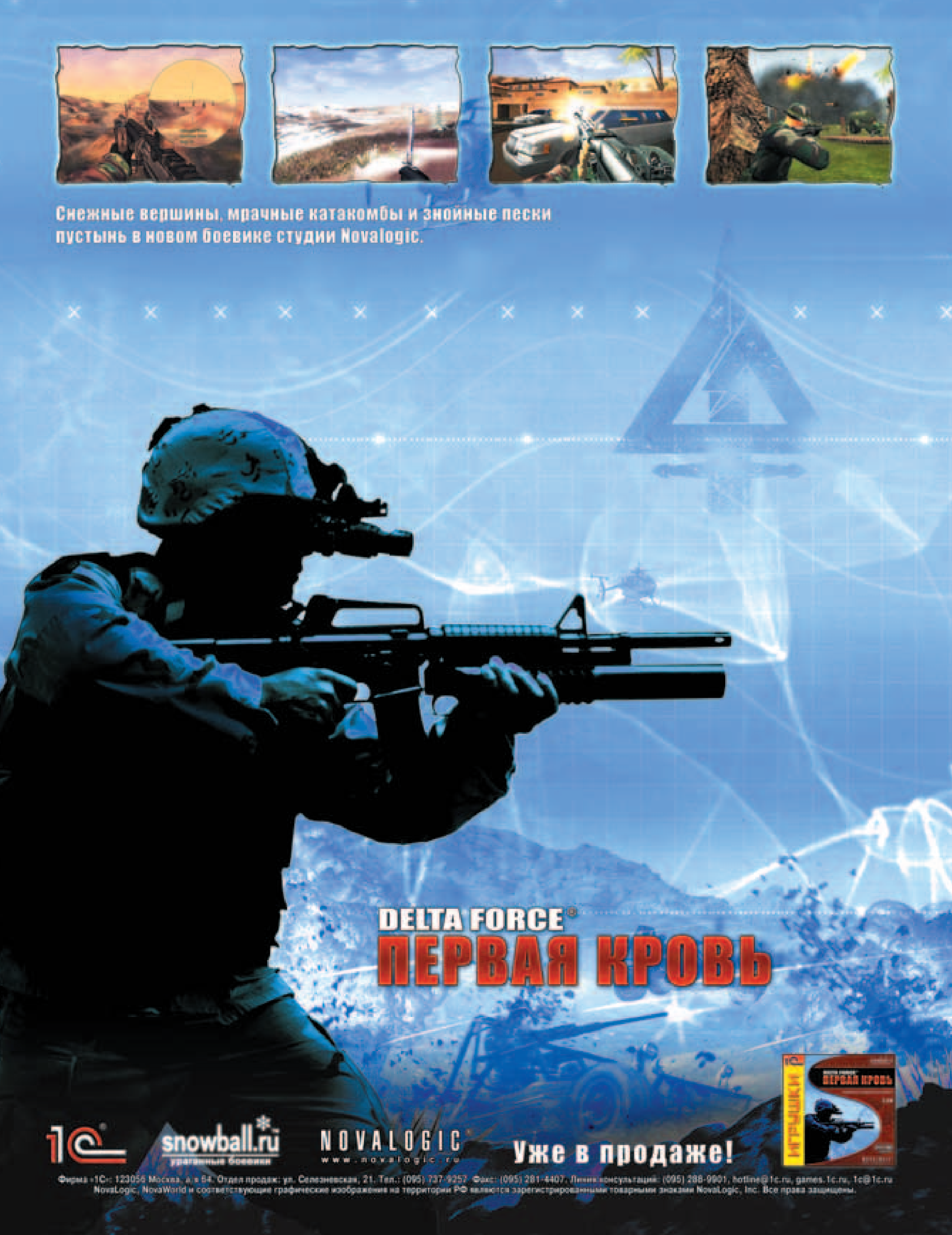
Там, за туманами

Смена времен года и погодных условий в игре не просто декорация – она влияет на ведение боевых действий. В пургу, известное дело, воевать труднее, и даже линеечки здоровья на солдатах различимы с трудом. Хорошо еще, что интерфейс туманом не заволакивает.




КРАСНАЯ АУРА ВОКРУГ ЗДАНИЯ РАТУШИ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ЕГО ПЫТАЮТСЯ ЗАХВАТИТЬ НАШИ ВОЙСКА.


ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ «ЛИКВИДАТОРОВ» НАПОМИНАЮТ СПЕЦНАЗ ИЗ «ВЛАСТИ ЗАКОНА».


Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески
пустынь в новом боевике студии Novalogic.
DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ
snowball.ru
ураганные боевики
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Уже в продаже!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

PLAYSTATION 2 | XBOX | GBA

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PS2, Xbox, GBA, Nintendo DS, PSP
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	The Collective
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.lucasarts.com/ep3

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Ситхи решили отомстить не только джедаям. Надежды на идеальное интерактивное воплощение «Третьего эпизода» не сбылись.

Говоря откровенно, никто не ждал от Lucas Arts чего-то экстраординарного или революционного. Хотели всего-то получить хороший проект по мотивам заочно обожаемой «Мести Ситхов», такой же, как в случае с The LotR: The Two Towers и The LotR: Return of the King от Electronic Arts. Может быть, даже лучше. Но не вышло – консольный вариант RotS оказался всего лишь одним из многих нелюбимых бастардов, порожденных союзом Голливуда и видеоигровой индустрии.

Подозрения из разряда «что-то здесь не так» начинают одолевать минут через пять (не больше) – аккурат после первых коротких пробежек по искореженной палубе крейсера сепаратистов. А к моменту теплого свидания с графом Дуку (он же Дарт Тиранус, он же Саруман) подозрения превращаются в твердую уверенность – надули! И сразу же возникает множество вопросов к разработчикам. Почему на экране постоянно присутствует не больше трех-четырех (в очень редких случаях – пяти) дроидов? Что за болезнь поразила почтенного Оби-Вана и его морально неустойчивого ученика, из-за которой они иной раз не способны даже нормально развернуться, и вынуждены лупить световыми мечами воздух вместо врага? Зачем прокачивать различные умения, если по большому счету они все равно мало на что влияют? О том, что большинство уровней можно пробежать в среднем минут за 5-7, и упоминать не хочется – уж сколько раз наступали на эти грабли, а все мало.

МОЕ КУНГ-ФУ КРУЧЕ ТВОЕГО!

Славные The Two Towers и The Return of the King были упомянуты неслучайно: предмет данного обзора явно создавался с целью «догнать и перегнать». Доказательства? Всегда пожалуйста! Про возможность тратить честно заработанные в бою очки на «прокачку» пару слов уже сказали, но этим дело не ограничивается. Уничтожение противников оценивается в зависимости от того, насколько красиво удалось отправить ворога в небытие. Оценки выставляются очень странно: неуклюжий удар может заслужить Masterpiece, а красивая связка из нескольких выпадов мечом и Force Push – всего-навсего на Fair. Базовых ударов только два, сильный и слабый. Сильный теоретически должен пробивать блоки и наносить больше повреждений, но на практике ничего подобного не происходит – то ли так и было задумано, то ли снова недоглядели. Комбы выполняются посредством двух кнопок, но если совсем уж лениво, можно обойтись и одной – никто никогда не заставит вас переутомляться. Плохо только, что после пары часов такого бережного обращения с собственной персоной желание играть в RotS почему-то пропадает.

НО ЕСЛИ ПОДУМАТЬ...

Дорогие, любимые, ненаглядные фанаты SW, не спешите проклинать редакцию за необъективность! Достоинства, пусть их и не так уж много, в Revenge of the Sith есть, и они не останутся без внимания. Перво-наперво, похвалы заслуживают дуэли с противниками посильнее (те же Дуку, Гривус и прочие). Не шедевр, конечно, да и раскусить тактику оппонента удается минуте эдак на третьей, но все равно увлекает и даже пробуждает некоторый азарт.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

Наше резюме:
Очередная поделка от Lucas Arts, главное достоинство которой – пуленепробиваемая лицензия Star Wars. Только для фанатов.

Чужие голоса

Актеры Эван МакГрегор (Оби-Ван) и Хайден Кристенсен (Энакин) не оказались большими поклонниками видеоигр и отказались озвучивать своих персонажей в Revenge of the Sith. Найденная им замена, к сожалению, с поставленной задачей справилась на троечку – реплики героев кажутся неуместными, впрочем, российский зритель может этого и не заметить.

Плюсы:
Видеоролики из «Мести Ситхов», интересные бонусы, возможность сыграть не только за Энакина и Оби-Вана, но и за других персонажей фильма.

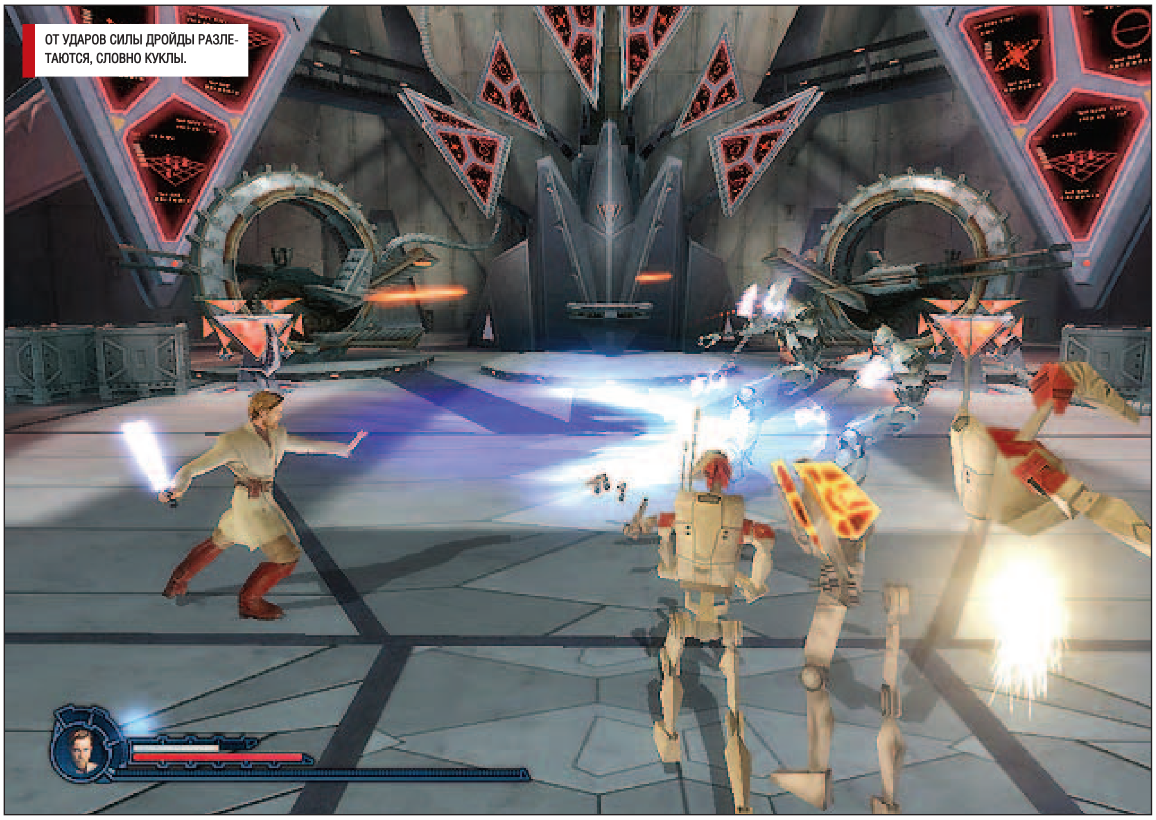
Минусы:
Малочисленность уровней, невероятное однообразие, кривое управление, посредственная графика.



ИЗ БОЛЬШОЙ-ПРЕБОЛЬШОЙ ПУШКИ ПОЗВОЛЯТ ПОСТРЕЛЯТЬ.




МОЛНИЯ – ОТЛИЧИТЕЛЬНОЕ ОРУДИЕ АДЕПТОВ ТЕМНОЙ СТОРОНЫ. ДЕЛАЙТЕ ВЫВОДЫ.



ОТ УДАРОВ СИЛЫ ДРОЙДЫ РАЗЛЕТАЮТСЯ, СЛОВНО КУКЛЫ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Constantine

ХУЖЕ, ЧЕМ



The LotR: The Return of the King

Было бы их побольше...
Разумеется, никто не стал жадничать на бонусы – тут вам и целые куски фильма, хоть в кинотеатр не ходи, и огромное количество арта, и секретные миссии, которые сами по себе скучны, зато позволяют влезть в шкуру таких колоссов джедайско-ситхского мира, как Йода и Дарт Вейдер. Для самых отчаянных разработчики даже умудрились впихнуть альтернативную концовку. Признайтесь, не ожидали?

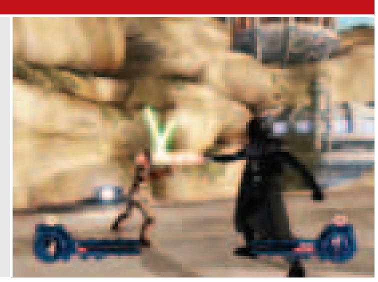
Что за болезнь поразила почтенного Оби-Вана и его морально неустойчивого ученика?

НА ЛИЦО УЖАСНЫЙ?

Графика оставляет самые противоречивые впечатления. С одной стороны, воссозданы, и достаточно аккуратно, все основные локации фильма, да и спецэффекты не подкачали. Но что стряслось с моделями главных героев, а заодно и всех тех, с кем им придется сражаться? Лица Энакина и Оби-Вана еще узнаваемы (хотя руки-ноги бедняг заставляют вспомнить сказку про говорящий пень с носом-сучком), остальным повезло куда меньше – посмотрите на Мейса Винду, неужели Сэмюэль Л.Джексон настолько плох?
Про музыку рассказывать неинтересно. И так понятно, что она нота в ноту повторяет саундтрек фильма, лишь изредка позволяя себе какие-то отклонения от генерального курса партии. Но, наверное, это даже хорошо.

Куда пропал Cooperative?

Вопрос, конечно, интересный. По каким-то своим, никому не известным причинам, в The Collective решили исключить возможность совместного прохождения сюжетной части игры. И даже предусмотрели «достойную» замену: вас и вашего напарника запирают в крошечной комнате и начинают запускать один за другим вражеские отряды. Через некоторое время комнату откроют и позволят перейти в новое помещение, где весь процесс повторится. Свежо, ничего не скажешь. Для приверед есть режим дуэли: выбирайте любого из доступных участников (увы, их немного) – и вперед, на арену, проверять, кто владеет шашкой лучше.



ТЕМНАЯ СТОРОНА ПОБЕЖДАЕТ

Те, у кого при одном упоминании «Звездных войн» закипает кровь, почти наверняка закроют глаза на все несуразности Revenge of the Sith. Остальным, включая главреда «СИ», рекомендуется подождать более достойной преемницы классической Super Empire Strikes Back для SNES. ■



КЛОНИРОВАННАЯ ПЕХОТА – ОТЛИЧНЫЕ МАЛЬЧИКИ ДЛЯ БИТЬЯ.



СТРАСТНЫМ ПОЦЕЛУЕМ ЗДЕСЬ И НЕ ПАХНЕТ. НЕ ХОТИТЕ УГОДИТЬ В СМЕРТЕЛЬНЫЕ ОБЪЯТИЯ – ДЕРЖИТЕСЬ ОТ ЭТИХ РЕБЯТ ПОДАЛЬШЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	puzzle/rhythm/action/sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCEJapan
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.eyetoy.com/monkeymania

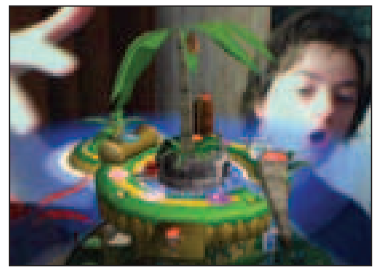
EyeToy: Monkey Mania

Сегодня господин расплачивается макаками!

Основным производителем игр для камеры EyeToy остается сама Sony Computer Entertainment – надежды на массовую поддержку технологии независимыми разработчиками оправдались, скажем так, частично. Удачная Sega Superstars выглядит скорее исключением из правил, нежели представительницей сонма качественных EyeToy-проектов, который нам обещали. В SCE, тем не менее, не унывают и подключают все новые внутренние ресурсы к созданию игрушек для своего голубоглазого гаджета. Нынешнего нашего пациента натворили авторы серии Ape Escape (Saru Getchu), невероятно популярной в Японии и чуть менее любимой западными игроками. Если в предыдущих частях этого цикла (включая малоизвестное ответвление Metal Gear Solid 3: Snake Eater) игроки оттачивали навыки ловли сумасшедших обезьян с разноцветными мигалками на головах, то здесь нас приглашают на остров, где с макаками придется состязаться в пяти десятках мини-игр, по-разному использующих технологию обработки поступающего с камеры изображения.

Определенно предпочтительна многопользовательская игра: геймеры путешествуют по трем картам, попеременно крутя рулетку и выбирая уровни в случайном порядке; многие мини-игры изначально недоступны и открываются по мере набора обезьян, выступающих тут в роли своеобразной валюты. Выбор игрушек громадный: хоккей со взрывающейся шайбой, метание ящиков, прыжки в высоту, скоростное шинкование бананов, бейсбол, накручивание париков, карате, музицирование, лакокрасочные баталии, боулинг, бег наперегонки, метание снежков, дайвинг в духе Donkey Kong Country и многое, многое другое. Часто вашему изображению отведена на экране лишь малая часть, остальное занимают яркий фон и 3D-модель персонажа – разработчики проектов для EyeToy давно смекнули, что с функциями «цифрового зеркала» перебарщивать не стоит, а центровым героем совсем не обязательно должен быть сам геймер. Разумеется, доступны всякие приятные мелочи, вроде возможности сфотографироваться для таблички подсчета очков, изучить выводок подконтрольных приматов и накупить ловушек, способных остановить победное шествие соперников.





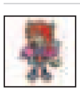


Своеобразный ответ SCEI на сериал Mario Party от Nintendo, сборник мини-игр EyeToy: Monkey Mania получился достаточно разнообразным и веселым, чтобы гарантировать часдва веселья на больших вечеринках. Через два часа наскучит вусмерть, но ведь и Mario Party быстро приедается. Обезьяны от Sony с честью выполняют свое предназначение, заставляя нас прыгать перед телевизором и ржать. А большего-то от них и не требовалось. ■

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Все традиционные плюсы EyeToy: весело играть, когда люди смотрят. Обезьяны вообще хороши.



Минусы:
Несмотря на все попытки растянуть удовольствие, быстро приедается.

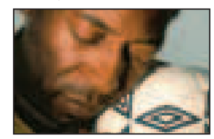
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



EyeToy: Play 2

ХУЖЕ, ЧЕМ



Сыграть в футбол во дворе

ВЕРДИКТ

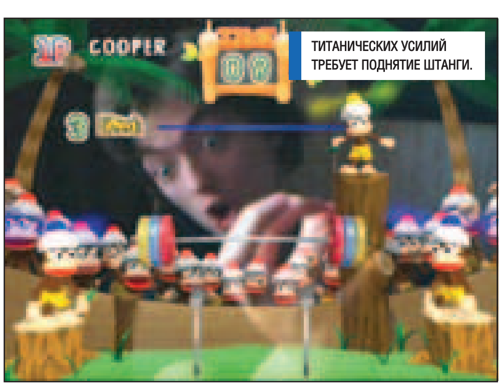
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Имеет смысл расчехлять только при большом скоплении друзей.

Особая категория

Чем больше появляется проектов для EyeToy, тем сложнее выставлять им наш стандартный рейтинг по десятибальльной шкале. Какими бы разными они ни были, у всех этих игр есть общий недостаток: они теряют свой шарм, моментально блекнут вне «вечериночного» контекста.

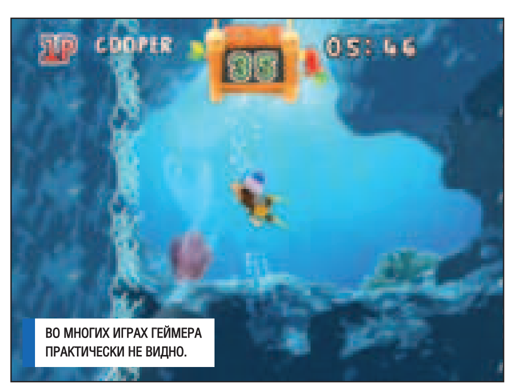




ТИТАНИЧЕСКИХ УСИЛИЙ ТРЕБУЕТ ПОДНЯТИЕ ШТАНГИ.



ШУБИСЬ, РЕБЗА, – ГРАНАТА ВМЕСТО ШАЙБЫ!



ВО МНОГИХ ИГРАХ ГЕЙМЕРА ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ВИДНО.



Ты знаешь, что случилось.
Мор
УТОПИЯ
Ice-Pick Lodge
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Soft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://namco-ch.net/xenosaga2

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose



Ницше продолжает идти в массы – вслед за «Волей к власти» выходит «За гранью добра и зла». Так переводятся подзаголовки двух частей Xenosaga, если кто не в курсе.

Второй эпизод Xenosaga – история без начала и конца, продолжение грандиозной саги, приближающее нас, хочется верить, к достойному ее финалу. Игра более самостоятельная, нежели Final Fantasy X-2, но, увы, не столь безупречно отшлифованная под целевую аудиторию – поклонников первой части. Избавляясь от недостатков «Воли к власти», авторы «За гранью добра и зла» зачастую удаляли больные органы геймплея целиком, не утруждая себя их лечением. Два шага вперед и три назад – так можно оценить результат.
Второй эпизод начинается ровно там же, где закончился первый. Выиграв первое сражение в необъявленной еще войне, компания КОСМОС, Сион и ее друзей отправилась извлекать секретные данные из мозга девочки-андроида МОМО. Но они интересны далеко не только им... Казалось бы, ничего необычного в такой завязке сюжета нет, и пропустившие первый эпизод геймеры могут начать сразу со второго. Однако, это не совсем так. Дело не столько в отсутствии формального представления персонажей (а это еще киборг Зигги, ангелоподобное существо по имени хаос и искусственный мальчик Джуниор с не подверженным старению телом), сколько в структуре сюжета. Большую часть игры занимают флэшбеки – истории о прошлом персонажей. Отвечая на многие вопросы, оставшиеся у тех, кто прошел первый эпизод, они могут показаться притянутыми за уши и непонятными новичкам.
Об изменении дизайна персонажей, в особенности – девушек, вы уже наверняка наслышаны, но визуальная привлекательность второго эпизода обеспечивается не только этим. Притом, что сюжетные ролики на движке по-прежнему занимают очень много времени – один может длиться десять или даже двадцать минут, – они стали значительно более динамичными. Разговоры в обязательном порядке перемежаются отлично поставленными поединками – с использованием мечей, огнестрельного оружия, на истребителях. В преддверии релиза третьего эпизода «Звездных войн» назвать некоторых героев «японскими джедаями» вполне уместно. Но есть у игры и проблема: движок остался прежним, со всеми своими плюсами и минусами. Это означает, что хоть модели персонажей и безупречны, мимика и жестикуляция бедны; во многих диалогах неспособность героев выразить предполагающиеся сценарием чувства раздражает. Доступные для исследования лока-

Музыка и речь

К сожалению, в саундтреке второго эпизода вы не найдете треков от композитора Ясунори Мицуды. Синдзи Хосей и Юки Кадзиура постарались на славу, но все же их творения менее соответствуют духу игры. Изменениям подвергся и состав актеров, озвучивающих английскую версию. В некоторых случаях это пошло на пользу (например, хаос говорит куда убедительнее), в других – нет (верните старую КОСМОС!). Впрочем, в целом звуковое сопровождение у игры – более чем хорошее.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.0
★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Просто очень-очень хорошая консольная RPG. Достойна имени Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht.

IMPORT REVIEW

Мини-игры

Спустя десяток часов после начала игры, Сион наткнется на человека из организации, помогающей людям жить лучше. Вступив в нее, вы получите доступ к самым разным квестам, в рамках которых придется искать подарки для влюбленных и передавать приветы бабушкам от любимых внуков (утрирую, разумеется). Много общения с NPC и беготни по локациям гарантируется, равно как и ценные призы.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Новая отличная боевая система, глубокий сюжет, впечатляющий видеоряд.

Минусы:
Вряд ли подойдет людям, не видевшим первый эпизод. Многие второстепенные элементы геймплея упрощены по сравнению с первой частью.



ГРЕМУЧАЯ СТИЛИСТИЧЕСКАЯ СМЕСЬ ИЗ ХАЙ-ТЕКА И ФЭНТЕЗИ МНОГИМ ПРИШЛАСЬ ПО ДУШЕ.



БОЕВКА ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ ЛУЧШЕ ПРОДУМАНА, И ПРОИЗВОДИТ ТОЛЬКО ПРИЯТНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ.



ПОКА КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ БОРОЗДЯТ ПРОСТОРЫ ВСЕЛЕННОЙ, МЫ СТРЕЛЯЕМ ИЗ ЛУКОВ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОДОЛЖАЕТ ДЕЛО

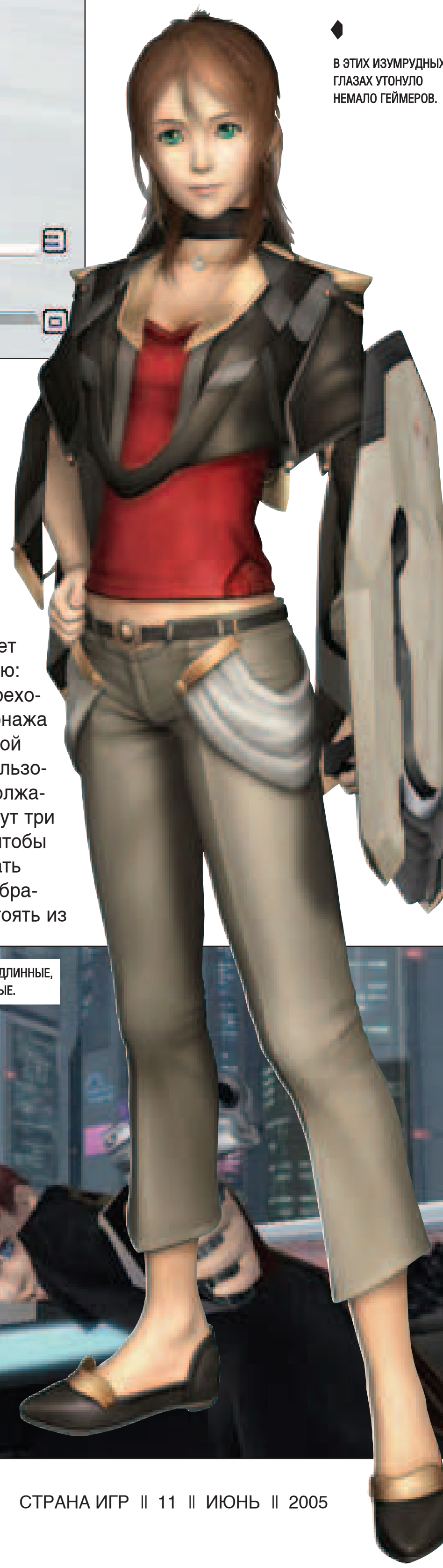


Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

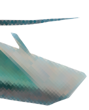
МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ



Shadow Hearts: Covenant

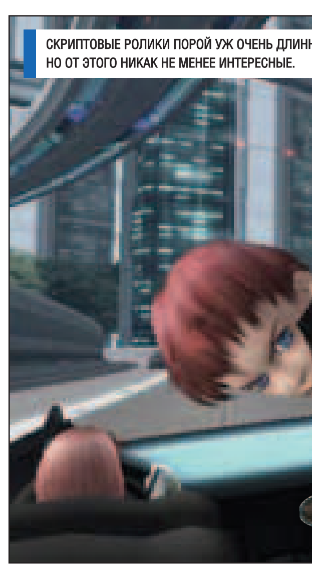


В ЭТИХ ИЗУМРУДНЫХ ГЛАЗАХ УТОНУЛО НЕМАЛО ГЕЙМЕРОВ.



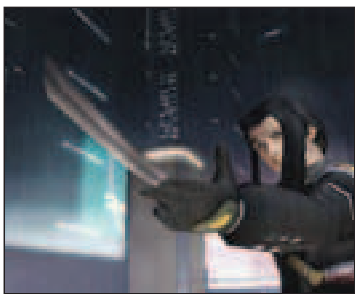
ции выглядят не хуже, но и не лучше, чем в игре двухлетней давности. Бродить по тем же уровням, что и в первом эпизоде, вас не заставят – все-таки, это не Final Fantasy X, – но преемственность дизайна ощущается. Локации, однако, построены так, что разрушаемых объектов на них несколько меньше, чем раньше, равно как и логических загадок. Идея с секретными дверьми (появились из-за багов в программе роботов-строителей), к которым надо искать специальные ключи, получила продолжение; одно лишь непонятно – теперь они встречаются не только в рукотворных объектах, но и «на природе». А это, как ни крути, противоречит сюжету первого эпизода. Наиболее значительному изменению подверглась система боя. Хорошая в первом эпизоде, во втором она осталась ровно столь же приятной, но зато куда более оригинальной. Сохранив базовые идеи (например, Event Slots – иконки, символизирующие дополнительные эффекты, которыми будут сопровождаться атаки на текущем ходу), разработчики сменили стандартную для пошаговых консольных RPG систему боя (а-ля старые Phantasy Star, Chrono Trigger и Dragon Quest) на ориентированную на комбо-серии – как в Legaia 2: Duel Saga и Breath of Fire: Dragon Quarter. Серии в игре были и раньше, но теперь без умелого их применения победить даже отряд простых монстров проблематично. Как в файтингах, в Xenosaga есть три вида ударов – верхний, средний и нижний. Им соответствуют зоны поражения A, B и C. Большинство персонажей владеют четырьмя стандартными сериями – BB, BC, CB, CC. Каждому виду монстров соответствует одна-единственная комбинация, пробивающая их защиту; с боссами дело обстоит так же, но ударов в комбинации обычно четыре или даже больше. Спрашивается: откуда взялась эта цифра, если персонаж может бить лишь дважды? Отвечаю: если право действовать переходит от одного вашего персонажа к другому не в порядке живой очереди, а с помощью использования Boost, то серия продолжается. Кроме того, герои могут три раза пропускать свой ход, чтобы иметь возможность атаковать лишний раз потом. Таким образом, одна серия может состоять из


ДИЗАЙН ТЕХНИКИ ПОНРАВИТСЯ ВСЕМ ЦЕНИТЕЛЯМ ФАНТАСТИЧЕСКОГО АНИМЕ. ВПРОЧЕМ, ДЕВУШКИ ПОНРАВЯТСЯ ТОЖЕ.


СКРИПТОВЫЕ РОЛИКИ ПОРОЙ УЖ ОЧЕНЬ ДЛИННЫЕ, НО ОТ ЭТОГО НИКАК НЕ МЕНЕЕ ИНТЕРЕСНЫЕ.

А где мехи?

Поклонники первого эпизода жаловались то на беспомощность железных друзей, то, напротив, на их слишком высокие боевые качества. Дисбаланса, по моему разумению, не было, но разработчики обратили внимание на претензии геймеров. Вместо A.G.W.S. в игре имеются боевые машины нового типа, у каждой из которых есть пилот и его напарник. Когда сюжету будет угодно, вас на них и пересадят. Теперь и овцы сыты, и волки целы.





ВИДЕОРОЛИКИ ПОСТАВЛЕНЫ С НАСТОЯЩИМ ЯПОНСКИМ РАЗМАХОМ.

Наиболее значительному изменению подверглась система боя.

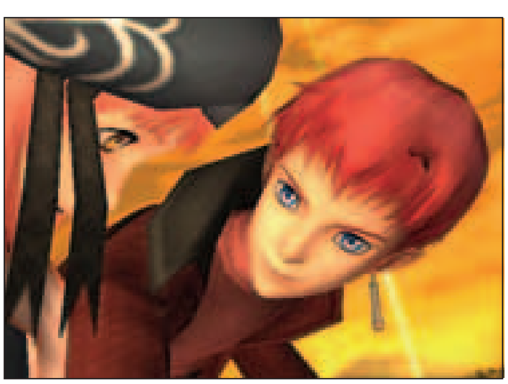
15, а то и более ударов. Типичная битва с боссом выглядит так: сначала персонажи копят (Stock) дополнительные атаки, затем один-два бойца своими сериями пробивают защиту врага, а далее начинается настоящее избиение. Некоторые спецатаки не только наносят урон, но и подкидывают супостата в воздух или «роняют» на землю – в таком состоянии он особенно уязвим. А если еще перед серией наложить правильные заклинания на врагов и союзников, то эффект будет и вовсе поразительным.

Согласитесь, что все это выглядит куда привлекательнее стандартной схемы «атакуем, лечимся, если есть MP – шарахаем самой сильной магией, и еще ждем накопления линейки overdrive, а потом снова лечимся». Но есть здесь свой подводный камень. Еще в первом эпизоде было заметно, что атакующие заклинания во многом бесполезны – в отличие от лечебных и вспомогательных, – ибо лишь дублируют обычные удары. Но там хотя бы имелись ярко выраженные маги, слабые в рукопашной схватке – им и карты в руки. Здесь разработчики попросту лишили MOMO и Сион двухударных комб в надежде на то, что геймер будет развивать их сверхъестественные навыки. При этом стандартные атаки у всех персонажей не поддаются улучшению – с чем начали игру, с тем и закончим. Это мало влияет на баланс, однако теряется эстетическое удовольствие от новых приемов.

С развитием способностей дела также обстоят странно. Ранее в игре у каждого героя было свое уникальное дерево навыков, по которому можно было произвольно передвигаться. Сейчас любой с самого начала может учить что угодно – это сильно обескураживает. Возникает желание получить сразу самые интересные навыки, но быстро выясняется, что их не так уж много. Нет и стимула сильно специализировать героев – в отличие от Sphere Grid из FFX (где также все способности были доступны любому – прокачиваться только долго надо), перескакивать с одного класса заклинаний на другой можно произвольно; никакого «пути развития» нет. Функционирует такая система неплохо, баланс никоим образом не нарушается, но разработчики таким решением упростили игру там, где ее стоило усложнить. Зато вот с разрекламированными совместными атаками вышло совсем иначе: одна из них дается геймеру сразу, зато все остальные невозможно открыть простой прокачкой – нужно выполнять специальные мини-квесты, разбросанные по всей игре. В первом эпизоде Xenosaga, напомню, такие сложности были нужны, лишь если хотелось получить ультимативную атаку роботом-трансформером.

Еще одно нововведение, о котором хотелось бы рассказать, – отсутствие в игре магазинов и сведение к минимуму фактора экипировки. Не то чтобы об этом стоило жалеть – экономится немало времени, которое иначе потратилось бы на навигацию по меню, но урезание фич редко оказывается в числе достоинств игры. К тому же, исчезла еще одна важная вещь – встроенная энциклопедия, рассказывающая все о мире Xenosaga. В первом эпизоде она, как раз, была не столь уж и важна, но вспоминать о событиях двухлетней давности с интерактивным справочником под рукой мне было бы гораздо проще.

Недостатки второго эпизода Xenosaga, к счастью, не отвращают от игры – лишь вызывают недоумение. Ведь ключевые элементы игры – сюжет и система боя – великолепны. Начав знакомиться с миром Xenosaga, вы вряд ли остановитесь на полпути, и это есть главный комплимент для любой многочасовой RPG. Но, увы, на титул лучшей ролевой игры года, второй эпизод (в отличие от первого) претендовать не может. ■









Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Rainbow Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://mxvsatv.com

MX vs. ATV Unleashed

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Наконец-то две экстремальные серии, похожие не только идеологией, но и игровым процессом, объединились.

Давно я подозревал, что серии MX и ATV сольются воедино. Судите сами: игровой процесс идентичен, трассы похожи, все различия – в средстве передвижения и небольших несовпадениях в игровых режимах. Ну чем не братья близнецы? Однако обе серии хорошо продаются и пользуются популярностью, зачем же терять деньги? Видимо, не все так гладко, раз издатели решили, что время настало. Сразу хочу сказать, что существенных отличий от недавнего MX Unleashed здесь вы не найдете, поэтому рассказывать про игровой процесс долго не буду, все по-прежнему. Есть кнопка сцепления, есть сжатия амортизаторов; прыжки совершаются, как и раньше, трюки «висят» на тех же кнопках – проблем с переходом (ни с MX, ни с ATV) не будет ни у кого.

Графический движок игра унаследовала от MX Unleashed. Так что и здесь никаких перестановок не наблюдается. Все довольно симпатично, грязь летит, гонщики прыгают, текстурам все так же не хватает четкости. Но в целом игра демонстрирует вполне современный уровень.

Ну вот, с пережитками прошлого разобрались, теперь расскажу вам, что в игре есть действительно нового и зачем ее стоит купить. Первое, что сразу же бросается в глаза, это количество всевозможных транспортных средств. Если вы подумали, что раз уж в названии числятся только кроссовые мотоциклы (они же MX и квадроциклы, они же ATV), то и ездить мы будем только на них, вы глубоко заблуждаетесь! Уже в MX Unleashed нам давали погонять на самых разных машинках. Здесь же авторы постарались впихнуть в игру всего и побольше, мы можем ездить на багги, на гигантских бигфутах, даже на вертолетах и электромобилях для гольфа! Количество классов машин и их доступных вариантов переваливает за пару десятков. Другое дело, что нормально рулить половиной из них невозможно. Например, самолеты и вертолеты просто-напросто живут своей жизнью, управление тормозит, лагает и вообще всячески портит геймерам удовольствие. С наземной техникой все не так плохо, понятное дело, что мото-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Две самые лучшие экстремальные серии объединились. Если вы любите грязь и прыжки, и у вас нет MX Unleashed, игра для вас.

Смена мест слагаемых

Кстати, Rainbow Studios делала только вторую часть ATV Offroad Fury, а третью издатели отдали небезызвестной компании Climax, работчикам отличной гонки Moto GP для Xbox. Впрочем, играя, понимаешь, они просто немного доделали идеи серии и не внесли ничего нового.



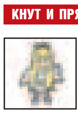


ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КЛАССА MX, САМОГО ПРОДУМАННОГО ИЗ ВСЕХ.

Музыкальная шкатулка

В таких играх, как MX vs ATV, музыка – не последнее слагаемое успеха. Чтобы поддерживать высокий уровень адреналина в крови, нужны не только бешеные скорости и гигантские прыжки, необходим ударный саундтрек. И здесь к игре никаких претензий нет. Nickelback, Papa Roach, Trust Company – все как положено.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Огромный выбор всевозможных средств передвижения, перекочевавшая из MX Unleashed физика, разнообразие игровых режимов, поддержка Сети.



Минусы:
Половиной бонусной техники управлять невозможно, особенно самолетами. Геймплей идентичен MX Unleashed, слишком мало изменений.



КАК ДУМАЕТЕ, КТО РАНЬШЕ РВАНЕТ СО СТАРТА, «БИГФУТ» ИЛИ ГОЛЬФОМОБИЛЬ?



РЕЖИМ СВОБОДНЫХ ПОКАТУШЕК НИКУДА НЕ ПРОПАЛ, НО СТАЛ МЕНЕЕ ИНТЕРЕСНЫМ.



ЗАМЕТЬТЕ, С КАКОЙ ЛЮБОВЬЮ СДЕЛАНЫ МОДЕЛИ ТЕХНИКИ В ИГРЕ – ВИДНО КАЖДУЮ ДЕТАЛЬКУ! ТАКЖЕ ЗАМЕТЬТЕ, ЧТО МОДЕЛИ ATV'ШЕК ВЕСЬМА РАЗНЯТСЯ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



ATV Offroad Fury 3

НА УРОВНЕ



MX Unleashed



А ВОТ И ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ВТОРОГО ОСНОВНОГО КЛАССА ТЕХНИКИ - ATV.

циклы и квадроциклы поддаются контролю идеально, с багги и бигфутами похуже, но вполне сносно. А вот авиасимулятор из гонок не удался, оно и не удивительно.

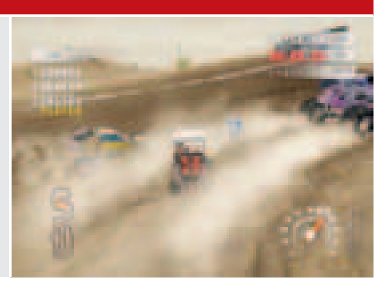
Мы можем ездить на багги, на бигфутах, даже на вертолетах и электромобилях для гольфа!

Из игровых режимов ничего нового не обнаружено: все известные чемпионаты и трассы из обеих серий бесхитростно свалены в кучу. Толкового режима карьеры также не появилось. За полноценное нововведение можно засчитать лишь гонки на кроссовых трассах с участием разных типов техники. Особенно забавно выглядит, когда наравне с мотоциклами и ATV'шками участвует песчаный багги. Машина отлично разгоняется и после первого же хорошего трамплина вылетает за пределы трассы.

В общем, если вы никогда раньше не сталкивались с MX или ATV, но любите экстремальное вождение, эта игра создана для вас. Она вобрала в себя все лучшее, что разработчики успели наработать и усовершенствовать за многие годы. Но если вы являетесь обладателем MX Unleashed, то семь раз подумайте, а нужна вам игра, в которой все то же и так же. Может быть, дождаться чего-то кардинально нового? ■

Куча-мала

Надоело ездить с пассивными компьютерными оппонентами? Не можете найти себе достойного конкурента среди своих знакомых? Не хотите портить зрение, вглядываясь в split-screen? Тогда вам прямая дорога в Интернет. Серьезная контактная борьба, безумная толкотня и завалы на поворотах вам обеспечены. Хотя на трассе, как и в одиночном режиме, может играть только шесть человек, этого вполне хватает для веселья. Главное, управление остается тем же, игра не лагает и не тормозит, все плавно, играть одно удовольствие. Онлайн-забавы доступны в обеих (PS2, Xb) версиях.





ИНОГДА СОПЕРНИКОВ МОЖНО ПОДЦЕПИТЬ В ВОЗДУХЕ, И ПРИЗЕМЛЯТЬСЯ ОНИ УЖЕ БУДУТ ОТДЕЛЬНО ОТ СВОЕГО БАЙКА.



РЕЖИМ FREESTYLE ПО-ПРЕЖНЕМУ ПОЗВОЛЯЕТ ДЕМОНСТРИРОВАТЬ ТРИБУНАМ ТРЮКОВОЕ МАСТЕРСТВО.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action/FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Epic Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.unrealchampionship2.com

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Более удачное переложение компьютерного шутера на консольный лад, наверное, и выдумать нельзя.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Таким должен быть FPS, изначально заточенный под геймпады. Блестящая игра и энциклопедия удачных дизайнерских решений одновременно.

Владельцы персональных компьютеров привыкли дружески подшучивать над консольными шутерами от первого лица: мол, что с убогих взять. Оснований для этого более чем достаточно: компьютерную схему управления (мышь и WASD) перенести на геймпад с его двумя аналоговыми рукоятками оказалось ой как непросто, а качество графики на приставках уступало тому, что выдавали лучшие компьютерные игры. Не одна команда разработчиков замахивалась на чудо, но никто так и не смог подковать эту вертлявую блоху. А ларчик просто открывался: нужно было сесть и подумать – что такое можно добавить в FPS, чего не бывает на PC? Epic Games делает маленький шаг в развитии своего сериала – шаг, который превращается в огромный скачок для всего жанра.
В одной коробке Unreal Championship 2 прячется сразу три игры, и каждая из них могла бы продаваться отдельно и получать высокие оценки. Раз – шутер от первого лица, два – шутер от лица третьего, три – турнирный beat'em up, где персонажи сражаются на мечах. Все эти три режима доступны в любой момент матча, переключение занимает доли секунды и выполняется нажатием одной кнопки. Игра не принуждает использовать ту или иную перспективу – вы можете играть в любимом режиме или переходить в нужный вид, когда захотите. Ограничение только одно: если герой вытаскивает оружие ближнего боя, камера обязательно переходит в TPS-режим. Вполне оправданно – большинство ударов бьет на 360 градусов, а игроку важно видеть, что происходит справа и слева от персонажа.

ВЗГЛЯД ВОКРУГ

Впрочем, кое-как налабать три режима игры – дело нехитрое. Сложнее связать их воедино, наделить каждый своими достоинствами и особенностями. Это как нельзя лучше удалось создателям Unreal Championship 2 – не пройдет и пары часов, как вы разберетесь, что путешествовать получается быстрее с оружием ближнего боя в руках, стрелять из снайперской винтовки лучше от первого лица, а плеваться зелеными липучками из био-винтовки проще с камерой за плечами персонажа. Если вы – парень с Flak Cannon, на которого прет

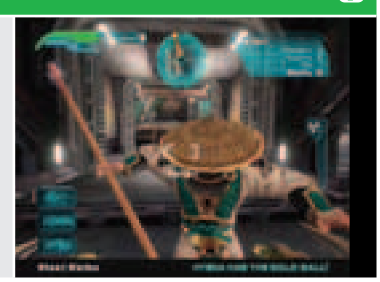


Все делаем правильно

Авторы приложили все усилия, чтобы режим игры от третьего лица не был ущербным, – и добавили сразу несколько удачных решений. Так, вы можете определить состояние оружия по форме прицела на экране. Можно даже определить, сколько снарядов подготовила к залпу ракетница, не переходя в режим от первого лица.

Mortal Kombat!

Unreal Championship 2 – первая игра серии, которую издает Midway. А где Midway, там Mortal Kombat. Так в Unreal Championship 2 появился альтернативный комментатор, пересаженный из MK, а среди персонажей затесался Рэйден. Чтобы открыть всеми любимого громовержца, нужно одолеть все уровни зубодробительного режима Challenge.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Три игры в одной коробке, огромное количество режимов, ботов, карт, мутаторов и кампаний, прекрасная графика и роскошный мультиплеер.

Минусы:
Бои врукопашную подчас перерастают в кучу-малу, а основная кампания могла бы быть подлиннее или поинтереснее.



«УМОЛЧАЛЬНОЕ» ОРУЖИЕ ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ НОВОЕ, ОСТАЛЬНЫЕ ПУШКИ – КЛАССИЧЕСКИЙ UNREAL-АРСЕНАЛ.



И НЕ ПОДУМАЕШЬ, ЧТО ЭТА ИГРА В МГНОВЕНИЕ ОКА МОЖЕТ ПРЕВРАТИТЬСЯ В FPS.



ЧТО ДЕЛАЕТ ТОВАРИЩ РЕЙДЕН НА «НЕРЕАЛЬНОМ ЧЕМПИОНАТЕ»? ОТВЕТ ЗНАЕТ ТОЛЬКО MIDWAY.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Unreal Championship

НА УРОВНЕ



Halo 2



мечник, – уворачивайтесь, заставляйте противника промахиваться – и лупите его из ружья, пока тот режет сталью воздух. Если вы – мечник, который прет на парня с Flak Cannon, – обманите врага, подходите зигзагами, блокируйте его пули (а еще лучше – отбивайте их, как крутой джедай), обездвижьте жертву (вверху экрана появляется последовательность клавиш) и отправьте ее на тот свет одним ударом при помощи «фаталити». Epic Games погналась за двумя зайцами и, вопреки известной пословице, поймала обоих – разработчикам удалось смастерить огромную игру, в которой нет ни одного лишнего винтика. Это делает Unreal Championship 2 интересной самому широкому кругу игроков, равно как и открывает новую степень свободы для киберспортсменов.
А если эта степень свободы вам не по душе, ее можно совершенно спокойно закрыть. Несложные манипуляции в меню создания матча – и вот уже все играют в привычный FPS или бегают с мечами за беззащитными жертвами из народа Нали. Мутаторы дают возможность перекраивать геймплей на свой лад и превратить игру 3-в-1 в именно то развлечение, что вам по душе. Прибавьте к этому шесть режимов игры (DeathMatch, Team DeathMatch, Capture the Flag, Overdose, Survival, Nali Slaughter), три десятка мутаторов, пять уровней сложности, тридцать персонажей и пятьдесят арен – это ли не самый большой консольный FPS из всех, когда-либо созданных? И, что самое важное, вовсе не обязательно подключаться к Xbox Live, чтобы получить от игры все, что она может дать, – Unreal Championship 2 поддерживает system link, а одинокому игроку никогда не дадут заскучать традиционно умные Unreal-боты.



ЛЮБИТЕЛИ БИТЬ МОРДЫ МОГУТ СТАВИТЬ СИЛОВЫЕ ПОЛЯ И БЛОКИРОВАТЬ ВЫСТРЕЛЫ ПРОТИВНИКОВ – ПРАВДА, БАТАРЕЙКИ ХВАТАЕТ ВСЕГО СЕКУНД НА ПЯТЬ.



ПЕРСОНАЖИ ОТЛИЧАЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО ХАРАКТЕРИСТИКАМИ, СПОСОБНОСТЯМИ ИЛИ ОРУЖИЕМ. ПРИМЕР: КОГДА ОРАНЖЕВЫЙ РОБОТ ПРИ СМЕРТИ, У НЕГО ОТКАЗЫВАЕТ ЗРЕНИЕ И МИР СТАНОВИТСЯ ЧЕРНО-БЕЛЫМ.

Скок-поскок

Специально для TPS-режима были придуманы заковыристые акробатические трюки. Если раньше можно было только делать двойной прыжок, то теперь разрешено отталкиваться от стен – и взлетать выше и быстрее. С оружием ближнего боя в руках герои могут пересечь любой уровень за какие-то десять секунд.



В ИГРЕ ПРИСУТСТВУЕТ МАССА ПРИЕМОВ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВЫЖИТЬ ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЙ. КАК ВАМ ВОЗМОЖНОСТЬ ВОССТАНАВЛИВАТЬ СИЛЫ, МУТУЗЯ ВРАГОВ?

БОЛЬШЕ, БОЛЬШЕ!

Бессмысленно отрицать, что игра заточена именно под многопользовательские бои. Да, заточена. Но и в сингле есть на что посмотреть: основная кампания сравнительно коротка, она состоит всего из полутора десятков матчей. Разумеется, в каждом – свои правила и противники, а некоторые уровни могут быть дьявольски сложны (например, тот, где нужно одолеть скаара-чемпиона в матче Nali Slaughter). Нахрапом такого не возьмешь: нужно изучить карту, определить ключевые точки, контролировать уровень. Те, кто одолел кампанию и хочет добавки, отправляются в режим Challenge: там ждут такие задачки, о которые все зубы обломаешь, а менять уровень сложности нельзя. И в довершение этого в игре припасено еще по одной мини-кампании для каждого персонажа, и за все достижения игроку открывается доступ к новым мутаторам или бойцам. Кстати, выбор персонажа теперь определяет не столько модель, которую будут видеть ваши противники, сколько умения и возможности самого героя. У каждого воина свое оружие ближнего боя и «умолчальное» огнестрельное оружие. Накачавшись адреналином, герой может вызвать одну из шести способностей – у разных ратоборцев они разные. Там, где у людишек стоит Heal, герой-скаар радуется Regenerate, а механический персонаж получает Repair. В бою воины таскают всего по два вида оружия, но кричать «как в Halo!» не хочется: перед началом боя вы сами выбираете, какие две пушки нужно взять с собой, а какие можно и оставить. Гранат, кстати, в игре нет совсем – если так не терпится запустить в противника чем-нибудь взрывоопасным, берите гранатомет или ракетницу.

Epic Games сделала первый шаг на пути к созданию совершенного консольного FPS.



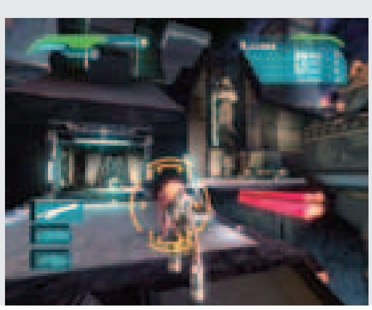
ЛУЧШИЙ СРЕДИ РАВНЫХ

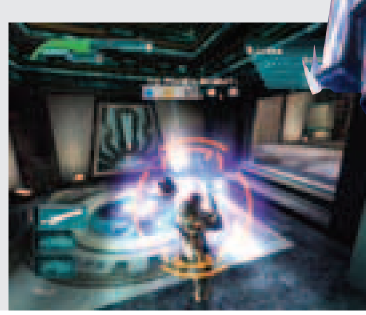
Графический движок Unreal Championship 2 выжимает все что можно из текущего поколения консолей, и это не ритуальная мантра, которой восхваляют любой удачный шутер. Вновь удивляешься огромной работе, проделанной авторами, – модели оружия, например, отлично выглядят и от третьего лица, и от первого; персонажи используют разную анимацию движений и ударов; полупрозрачные силовые поля пульсируют, факелы горят, вода блестит, солнце слепит глаза. Камера, висящая за плечами героя, никогда не путается в коридорах и не упирается в стены, а это особенно важно в серьезном турнирном FPS.

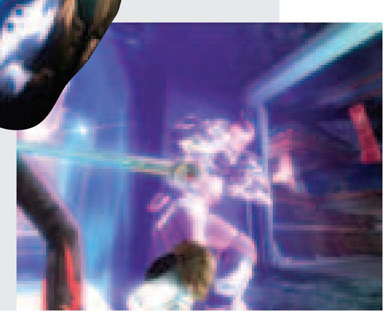
Все, что наворотили разработчики в Unreal Championship 2, настолько меняет игру, что каждый обозреватель поневоле задумывается над графой «жанр». Консольные RPG разительно отличаются от компьютерных, так почему бы не провести границу между шутерами на разных платформах? Epic Games сделала первый – огромный – шаг на пути, ведущем к созданию совершенного консольного FPS. Когда через десять лет мы заглянем в анналы истории, мы увидим там именно смелый Unreal Championship 2, а не консервативную Halo 2. ■

Fatality

Хотите прикончить врага одним ударом? В Unreal Championship 2 впервые появилось подобие fatality из Mortal Kombat: нужно навестись на врага, оглушить его специальным ударом и отстучать объявленную вверху экрана комбинацию до того, как противник придет в себя.







PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	party game
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Hudson
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 100
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.marioparty.com/advance

Mario Party Advance

Вечеринка на одного. Подойдет тем, кому не с кем сидеть за версией для GameCube.

Редкий владелец домашних консолей от Nintendo не знает о Mario Party. Классический board party game с киданием кубика, приправленный десятками увлекательных мини-игр, уже шесть раз посещал прилавки магазинов и коллекции поклонников; теперь же пришел черед GBA.
Напрашивается очевидный вопрос: какая «вечеринка» может уместиться в кармане? А как же друзья? Как же неповторимое очарование домашних посиделок? Увы – никак. Вмногером кидать кубик да гоняться за звездами в Mario Party Advance нельзя – только дюжина мини-игр, и не более. Вся соль карманной «вечеринки» пересыпана в режим одиночной игры, смысл которой заключается в добыче разбросанных Баузером по полю мини-игр. Уйма квестов поджидает нас в домиках, соединенных многочисленными дорожками: большинство заданий крайне типично – «принеси оттуда такой-то предмет» или «поговори с такими-то персонажами, и определи, кто из них лжет» – и по сложности, очевидно, рассчитано на детей младшего школьного возраста. Но при всем этом играть действительно интересно и оторваться практически невозможно – хорошо узнаваемый «нинтендовский» шарм по-прежнему работает безотказно. На пути встречаются и мини-игры, которые весьма заметно отличаются от своих собратьев из домашних версий – благо ориентированы на одного игрока. В разнообразии они, впрочем, нисколько не потеряли: тут вам и платформенные прыгалки, и подобие «Тетриса», и гонки, и волейбол... Но в отличие от блиц-забегов Wario Ware здесь нам дают время насладиться процессом. Сложность мини-забав заметно варьируется, хотя с большинством из них справится и ребенок.
Всего в Mario Party Advance полсотни квестов, 120 мини-игр и «гаджетов» (виртуальных игрушек со всевозможными функциями) – а этого более чем достаточно для того, чтобы скрасить не один десяток нудных лекций. А простота в освоении и неповторимый колорит обязательно привлекут «начинающих» геймеров. ■



ТРОЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ. КТО ЖЕ ВОР?

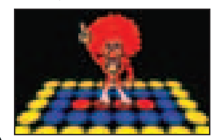


АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА


Classic NES Series: Super Mario Bros.

ХУЖЕ, ЧЕМ


Wario Ware: Minigame Mania

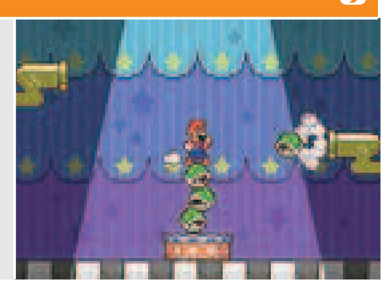
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

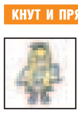
Наше резюме:
Для фанатов Марио и подрастающего поколения – в обязательном порядке. Но поклонники серии могут быть разочарованы.

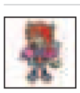
Один на всех

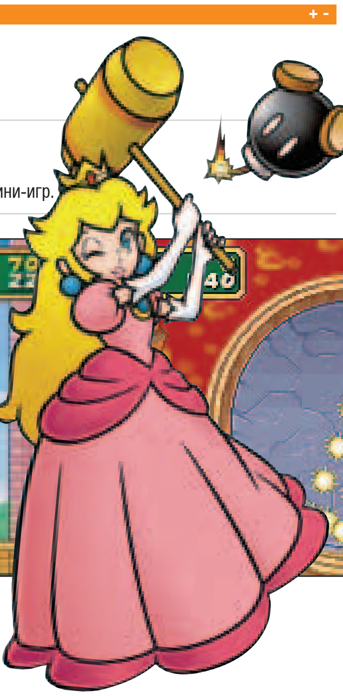
В Mario Party Advance есть два многопользовательских режима с говорящими за себя названиями: 100-Player Battle и 100-Player Attack. В них может принимать участие до ста игроков, передающих GBA, как трубку мира – в первом случае мини-игры подбираются случайным образом, во втором – с вашей помощью.

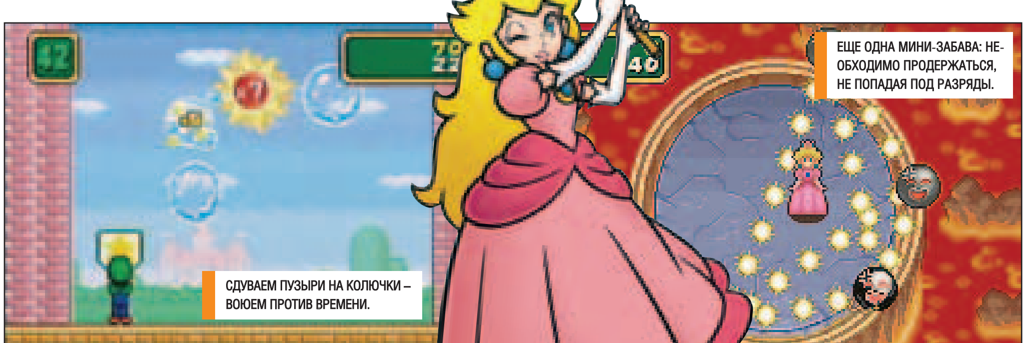


КНУТ И ПРЯНИК + -


Плюсы:
Простота, доступность, увлекательность, большое количество мини-игр.


Минусы:
Чрезмерная упрощенность, «неполнота» мультиплеера, местами неочевидные цели мини-игр.




СДУВАЕМ ПУЗЫРИ НА КОЛЮЧКИ – ВОЮЕМ ПРОТИВ ВРЕМЕНИ.
ЕЩЕ ОДНА МИНИ-ЗАБАВА: НЕОБХОДИМО ПРОДЕРЖАТЬСЯ, НЕ ПОПАДАЯ ПОД РАЗРЯДЫ.



СТАНДАРТНЫЙ ИГРОВОЙ ПЕЙЗАЖ: ПОЛЕ, ПЕРСОНАЖ И КОЛИЧЕСТВО ХОДОВ, КОТОРОЕ ЕМУ ОСТАЛОСЬ СДЕЛАТЬ.



Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action/adventure/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Paon Corporation
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo-europe.com

Donkey Kong: King of Swing

Новые приключения глуповатого Данки Конга появились незаметно, и тают немало неожиданностей.



НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО НИЖНИЕ КОНЕЧНОСТИ С ЛЕГКОСТЬЮ ЗАМЕНЯЮТ ОБЕЗЬЯНАМ РУКИ, ИГРОКОВ АВТОРЫ ПОЖАЛЕЛИ – ДА И ШИФТОВ У GBA ВСЕГО ДВА.

Горилла Данки Конг, по меркам современной игровой индустрии, уже седой ветеран. За свою долгую виртуальную жизнь неунывающий обезьян и принцесс успел поворовать, и многочисленную родню вперемешку с охапками бананов не раз выручал из загребущих лап разномастных негодяев. Но боссам Nintendo все мало, и приходится Конгу снова корпеть в очередном проекте имени себя, непосильным трудом зарабатывая деньги для своих создателей.

Предмет нашего обзора – очень своеобразный гибрид стандартного платформера и головоломки. DK: King of Swing привлек к себе внимание игроков и прессы еще задолго до появления на свет, даже умудрился получить какие-то награды. Но потом незаметно исчез с горизонта. И вот наконец картридж появился в свободной продаже. Да, King of Swing можно по праву считать одной из самых необычных и интересных игр, выпущенных для GBA за все время существования этой консоли. Суть в следующем. Есть некоторый (к сожалению, не такой большой, как хотелось бы) набор уровней, которые нужно преодолеть, попутно собирая бананы и медали. Пространство каждого уровня утыкано определенным количеством перекладин (веток, трамплинов – называйте как хотите), используемых Конгом для передвижения от одного участка более-менее надежной земной тверди до другого. А передвигается мистер Горилла просто: ухватившись могучей рукой за одну перекладину, наш пушистый раскачивается на ней, пока второй, не менее могучей рукой, не схватится за следующую. Потом еще и еще. Прыжок, вращение, пробежка... Звучит несерьезно, почти примитивно, но в том-то и штука, что примитивной King of Swing может показаться только первые 10-15 минут. В чем же загвоздка, спросите вы. Их немного, но каждая со временем разрастается в настоящую ПРОБЛЕМУ. Во-первых, уровни King of Swing кишат самыми разнообразными враждебно настроенными созданиями – они постоянно подворачиваются под руки и вообще всячески мешают жить. Во-вторых, столь необходимые опоры далеко не всегда расположены друг подле друга, а участков спасительной тверди с каждым метром над уровнем моря становится все меньше и меньше. И все чаще и дольше приходится думать, прежде чем совершить очередной прыжок. Сложность за номером три, она же и главная «изюминка» игры, – управление, которое почти целиком осуществляется шифтами L и R. Список их функций бесконечен – от простого перемещения вправо-влево, до прыжков, специальных атак и раскачивания на перекладинах. Казалось бы, всего две кнопки! Нажали одну – герой уцепился левой рукой и начал вращение по часовой стрелке, нажали другую – в ход идет правая, и уже летим против часовой. Разжали руки – и обезьян под действием импульса скользнул в изящном прыжке по заданному курсу. Чтобы научиться грамотно использовать все особенности такого подхода, понадобится уйма времени. Особенно трудно придется в жарких

ВЕРДИКТ

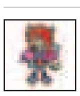
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Увлекательная и оригинальная игра от Nintendo, которой должен уделить внимание каждый уважающий себя владелец GBA.

КНУТ И ПРЯНИК + -



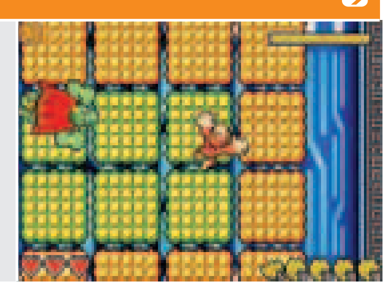
Плюсы:
Занимательный игровой процесс, удобное управление, множество давно знакомых персонажей, хороший многопользовательский режим.



Минусы:
Завышенная сложность отдельных схваток с боссами, не самая передовая графика, проходной саундтрек, небольшая продолжительность.

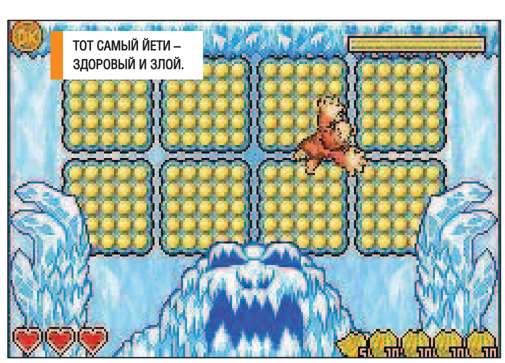
Все беды – от крокодилов

Очередную порцию хлопот Данки Конгу подкинул уже знакомый король кремлингов K.Rool. Потенциальная дамская сумочка или стильный кошелек не раз покушался на бананы семейства Конгов, но теперь злодейский план еще коварнее – украсть медали, предназначенные для соревнования, на котором должны выбрать короля джунглей.





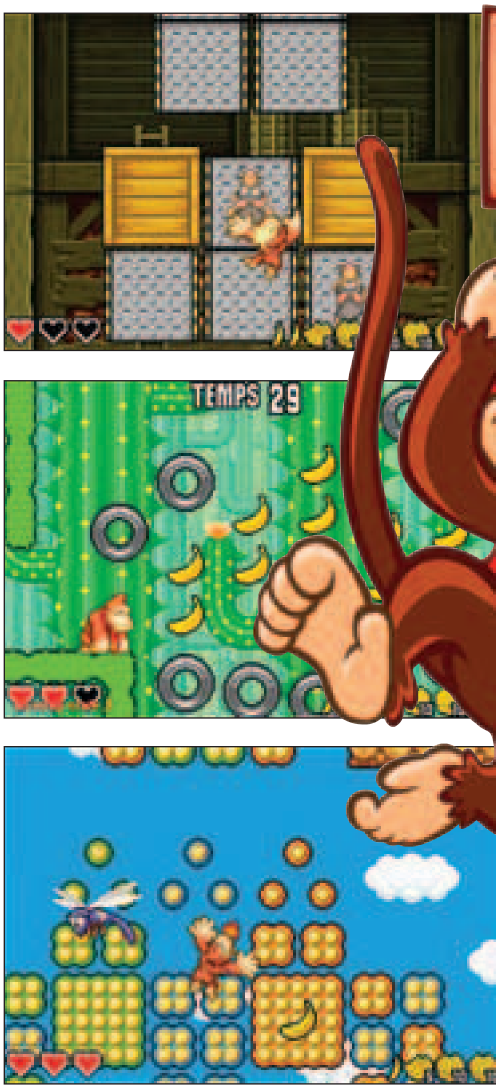
В ЖИВОЙ ПРИРОДЕ НИ ОДНА СТРЕКОЗА НЕ МОЖЕТ СЪЕСТЬ ГОРИЛЛУ, НО ВИДЕОИГРА – ДРУГОЕ ДЕЛО!



ТОТ САМЫЙ ЙЕТИ – ЗДОРОВЫЙ И ЗЛОЙ.



ПОДВОДНЫЕ УРОВНИ СМОТРЯТСЯ НЕМНОГО ЛУЧШЕ ОСТАЛЬНЫХ.



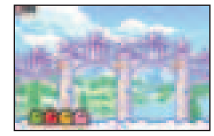


Раскачивайтесь и прыгайте, иначе не видать вам победы, как своих волосатых ушей.

схватках с боссами. Некоторые из них (например, здоровенная огненная птица или снежный человек) занимают половину экрана, оставляя совсем мало пространства для маневра. Раскачивайтесь и прыгайте, иначе не видать вам победы, как своих волосатых ушей. А если дела совсем плохи, всегда можно прибегнуть к средству нетрадиционной медицины народов Африки – бананам: съел десяток из запаса – вот тебе и жизнь. Напоследок немного о графике. К сожалению, здесь King of Swing похвастать особенно нечем: в меру яркие цвета, скромные спецэффекты, довольно однообразная анимация. Чистенько, аккуратно, но без изысков. Для GBA выходило немало куда более сильных с технологической точки зрения проектов. Может быть, поэтому игра, несмотря на массу безукоризненных своих достоинств, не снискала той популярности, которую заслуживает? ■

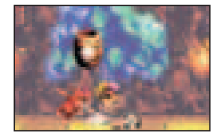
АЛЬТЕРНАТИВА

ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Kirby and The Amazing Mirror

НЕ ПОХОЖЕ НА



Donkey Kong Country 2

Переполох в джунглях

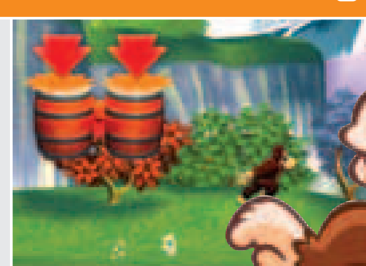
Специальный режим Jungle Jam позволит вам сыграть либо в теплой дружеской компании (до 4 человек одновременно), либо против компьютерных соперников. И в том, и в другом случае количество доступных видов соревнований будет напрямую зависеть от ваших успехов в Adventure Mode, а точнее – количества собранных медалей.



НАЧИНАЕМ УТРЕННЮЮ ГИМНАСТИКУ! ПРАВЫЙ ШИФТ ЗАЖАТ, УЛЫБКА ДО УШЕЙ, ИЩЕМ, ЗА ЧТО БЫ УЦЕПИТЬСЯ.

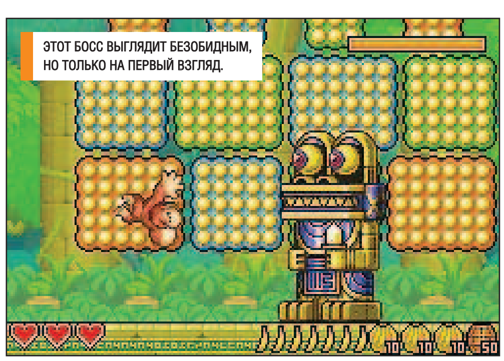
Большие родственники

King of Swing так и тянет сравнить с другим проектом, где Данки Конгу отведена главная роль – Donkey Kong: Jungle Beat. Выпущенная на GameCube, эта игра вовсю использует так называемый Bongo Controller, с виду неотличимый от пары миниатюрных барабанов. Сходство с King of Swing налицо: та же элементарная (на первый взгляд) схема управления, простой, но невероятно увлекательный геймплей. И все та же проблема с излишне малым количеством уровней. Правда, если King of Swing трудно назвать красивой, то Jungle Beat выглядит обалденно! Даже по меркам GameCube.

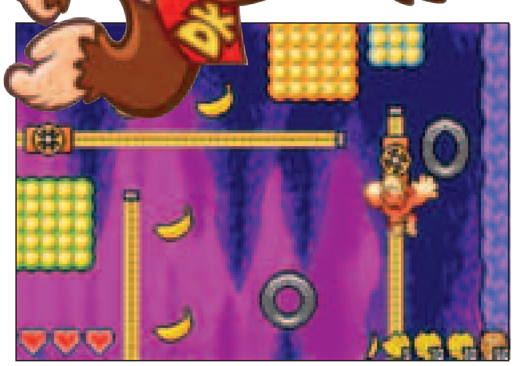




БОЧКАМИ НУЖНО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ОЧЕНЬ АККУРАТНО.



ЭТОТ БОСС ВЫГЛЯДИТ БЕЗОБИДНЫМ, НО ТОЛЬКО НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar San Diego
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PS2, Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.rockstargames.com/midnightclub3

Midnight Club 3: DUB Edition

Свершилось! Наконец-то появился настоящий убийца Need for Speed! И имя ему – Midnight Club 3: DUB Edition.

Ух как долго разработчики кормили нас видеороликами, скриншотами и всевозможными обещаниями. И вот пришла пора убедиться воочию в том, что подзабытый всеми сериал сможет похитить майку лидера и стать главной аркадной гонкой на планете. Сейчас попробуем на зуб.

ЗАЖИГАНИЕ!

Прежде всего, обращает на себя внимание новый графический движок. Выглядит он намного лучше того же Need for Speed Underground. Но если в первом NFSU мы разглядывали одну только трассу, а во втором на чем свет костерили мнимую «свободу», то в Midnight Club 3: DUB Edition (далее MC3) перед нами целый город, да не какая-нибудь деревенька, а огромный мегаполис. Улицы, переулки, порты, мосты, магазины – да чего тут только нет! А какой теперь трафик! На скоростном шоссе зараз можно увидеть на экране штук двадцать машин, и это – не считая участвующих в заезде! Вся эта красота мчится с завидной частотой под шестьдесят кадров в секунду. Конечно, основа трафика – это убогонькие одинаковые скуднополигональные машинки. Но когда их на экране море, это смотрится потрясающе! Кстати, встречаются и интересные экземпляры – трамваи, поезда, грузовики-монстры и даже пассажирские автобусы. Где здесь подвох? Не может быть, чтобы в гигантском городе, вместе со всеми его пробками, деревьями, столбами и мусорными баками, ничего не покосилось. Да, есть и недостатки. Красивые, блестящие, весьма симпатичные машинки выглядят игрушечными. Картинка (как на PS2, так и, что удивительно, на Xbox) сильно замылена, текстурам не хватает четкости. Но когда ты летишь по этому городу со скоростью 300 километров в час (или три ларька с мороженым в минуту, кому как удобнее), то забываешь обо всех этих условностях.

ПАТРУБКИ И КОМПАНИЯ

Еще одной эффектной новинкой в MC3 стал тюнинг автомобилей. Теперь мы не только катаемся на всевозможных лицензированных тачках и байках (от «Хаммеров» и «Геленвагенов» до суперкаров и дорогущих спортивных мотоциклов), – мы еще можем их как следует прокачать. Процесс очень похож на аналогичный из NFSU, только вот машинки тут поразнооб-

ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА

Одной из хороших новинок в MC3 стало то, что заезды проводятся не только ночью, но и на закате, на рассвете, а также при разных погодных условиях. Да и городов теперь аж три штуки – Сан-Диего, Атланта и Детройт. Каждый со своими достопримечательностями, секретами и километрами улиц.



ВЕРДИКТ

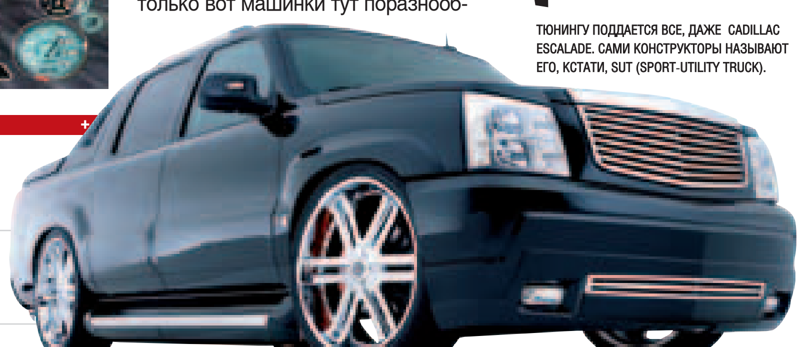
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Одна из лучших аркадных гонок, выходивших за последние два года. Такую игру не стоит пропускать!

Причем здесь Дуб?

Многим интересно, что же за такой «ДУБ» числится в названии новой игры? DUB – это такой жутко популярный американский журнал (http://www.dubpublishing.com), понятное дело, о «заряженных» тачках. Но главное, что DUB Edition – это еще и марка! Да-да, они тюнингуют, например, Chrysler 300C, и он гордо начинает именоваться DUB Edition.

ТЮНИНГУ ПОДДАЕТСЯ ВСЕ, ДАЖЕ CADILLAC ESCALADE. САМИ КОНСТРУКТОРЫ НАЗЫВАЮТ ЕГО, КСТАТИ, SUT (SPORT-UTILITY TRUCK).



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Увлекательный, доведенный почти до идеала аркадный геймплей, три гигантских города для гонок и море запчастей для тюнинга.

Минусы:
«Игрушечная» графика, размытость картинки, пассивные соперники.



С ИСЧЕЗНОВЕНИЕМ «ВЕЧНОЙ НОЧИ» МОЖНО ТЕШИТЬ В СЕБЕ ЭСТЕТА, ЛЮБУЯСЬ ЗАКАТАМИ.



ЭФФЕКТ УСКОРЕНИЯ ФАКТИЧЕСКИ НЕ ИЗМЕНИЛСЯ С ПРОШЛОЙ ЧАСТИ, НО И ЕГО ХВАТАЕТ СПОЛНА, ЧТОБЫ ПОЧУВСТВОВАТЬ СКОРОСТЬ ЗА 300!



СТАРЫЕ АМЕРИКАНСКИЕ «МАСКЛКАРЫ», КОНЕЧНО, НЕ МОГУТ СОРЕВНОВАТЬСЯ С СОВРЕМЕННЫМИ СПОРТИВНЫМИ БОЛИДАМИ В МАНЕВРЕННОСТИ, НО ВОТ В КРАСОТЕ – ЗАПРОСТО.

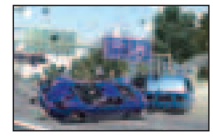
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Need for Speed Underground 2

ЧУТЬ ХУЖЕ, ЧЕМ



Burnout 3: Takedown

разнее. Я, к примеру, два часа сидел подбирал бампера, антикрылья, размер покрышек и прочую чепуху для своей крошки Chevrolet Monte Carlo. В итоге из гаража на трассу вышла такая красавица, что еще два часа можно было сидеть и просто ею любоваться. Количество всевозможных обвесов, колесных дисков и прочих глушителей в игре огромно, такое же удовольствие от создания своего неповторимого авто я получал только в Tokyo Extreme Racer 3. Кстати, хоть запчасти и поделены на «чисто елочные» и реально влияющие на характеристики машины, многие из второй группы все равно, как и в жизни, сказываются на внешнем облике машины в целом. К примеру, тормозные диски меняются на вид от класса к классу, а Supercharger, установленный на «старого американца» и торчащий из капота, как наковальня из холодильника, начисто перекраивает стиль авто. Жаль, что классификация продукции

По количеству вырабатываемого адреналина MC3 уступает, пожалуй, только Burnout 3.

еще и по производителю так и осталась условностью, как в NFSU. Купили мы подвеску одной фирмы или другой – стоит она одинаково и на характеристики влияет также одинаково. Нехорошо.

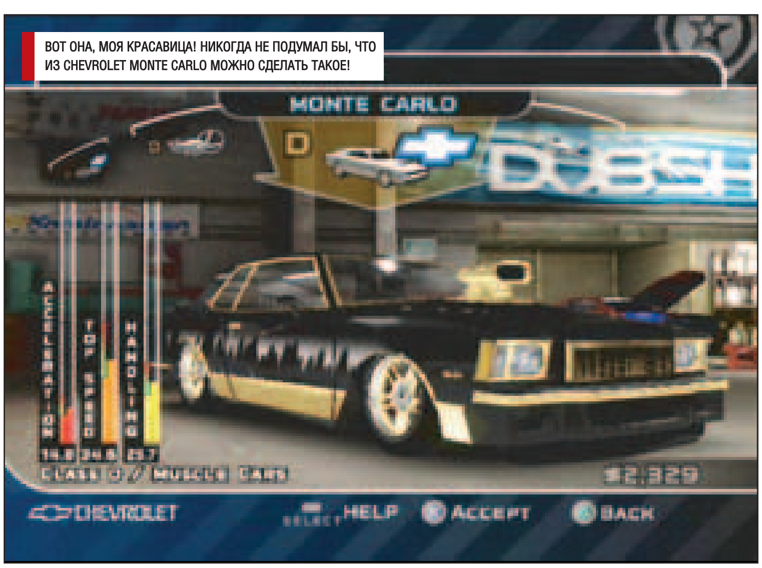
...ЧЕТВЕРТАЯ, ПЯТАЯ, К ВЗЛЕТУ ГОТОВ!

Но хватит о красотах, главное в гонках – это сами гонки, простите за каламбур. И вот здесь-то MC3 даст фору половине современных аркадных рейсингов. NFSU и рядом не валялся со своими «закрытыми» ночными трассками и «как бы свободой передвижения» по городу. Здесь все взаправду. Заезды, в большинстве своем, проходят по «открытому» городу, и наша задача – проезжать через чекпойнты; как мы доедем – наше личное дело. Причем есть гонки с заранее обозначенной последовательностью проезда через контрольные точки, а есть – с полной свободой для импровизации. То есть главное проехать через все, а с какой стороны и какой дорогой – плевать. Вроде все просто, но азарт на дороге такой, что словами не передать. По количеству вырабатываемого адреналина MC3 уступает, пожалуй, только любимому всеми Burnout 3. Ведь летать по городу на скорости под 300, проскакивая на красный свет, прыгая с крыш и прорываясь сквозь толпы ползущих с работы казуалов, – это ни на что не похожее ощущение. Скорость в игре передана просто отлично. При нажатии «большой красной кнопки» машина рвет вперед, угол обзора увеличивается и скорость кажется совсем запредельной. Кстати, как и в прошлой части, burnout и slipstream никуда не пропали. Мало того, к ним прибавились новые приемчики. Теперь каждый класс машин обладает своей суперспособностью. Просто файтинг какой-то. К примеру, спорткары умеют замедлять время, чтобы в самый опасный момент без проблем преодолеть сложную пробку, не снижая скорости. А «масклкары» при нажатии создают вокруг себя волну, сметающую все на своем пути, причем как трафик, так и соперников!

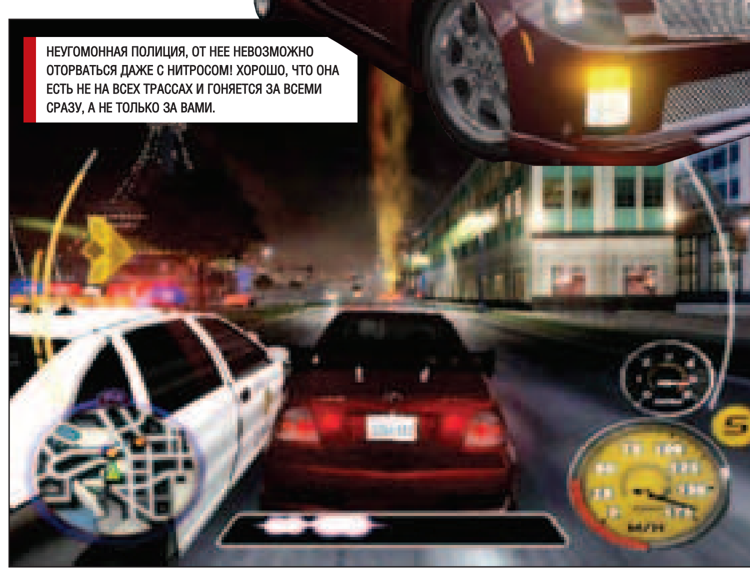
NUMBER ONE?

В итоге мы получили в нашу коллекцию еще одну очень хорошую, нет, просто замечательную, аркадную гонку. Советую всем, она очевидно превосходит последний NFS и на сегодня является лидером в своем классе. ■





ВОТ ОНА, МОЯ КРАСАВИЦА! НИКОГДА НЕ ПОДУМАЛ БЫ, ЧТО ИЗ CHEVROLET MONTE CARLO МОЖНО СДЕЛАТЬ ТАКОЕ!



НЕУГОМОННАЯ ПОЛИЦИЯ, ОТ НЕЕ НЕВОЗМОЖНО ОТОРВАТЬСЯ ДАЖЕ С НИТРОСОМ! ХОРОШО, ЧТО ОНА ЕСТЬ НЕ НА ВСЕХ ТРАССАХ И ГОНЯЕТСЯ ЗА ВСЕМИ СРАЗУ, А НЕ ТОЛЬКО ЗА ВАМИ.



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



Area 51

Нигде так не любят пришельцев, как их не любят в новом шутере от Midway.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC
ЖАНР:	shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Midway Austin Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.area51-game.com

Не допусти, Высший разум, чтобы жители других планет посетили Землю. Ведь даже самый благонамеренный гость из космоса придет в неописуемое бешенство, увидев компьютерные и видеоигры. А именно – забавы с участием олицетворения себя любимого. Сначала чужаков истребляли в Crimsonland и Alien Shooter, затем – с выходом Alien Hominid – пришлые ребята нанесли ответный удар. В описываемом проекте сотни инопланетных тварей вновь падут жертвой человека, ну а кровная месть планируется в конце июня – как только раздастся призыв Destroy All Humans!

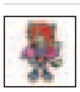
Примеряем обмундирование Итэна Коула (Ethan Cole) – рядового спецотряда HAZMAT (сокращение от Hazardous Materials), отправленного на легендарную Базу 51 в рамках разведоперации. Едва успев подготовиться к заданию и потерзать мишени на стрельбище, взвод подключается к преследованию неизвестного стрелка, заглянувшего на огонек. Эпизод производит наиприятнейшее впечатление – злоумышленник имеет превосходство в огневой мощи, мастерски отстреливается и ловко уходит из поля зрения. Большую часть времени Коул проведет в укрытии, а «прихлопнуть» гада удастся выстрелом в находящуюся поблизости бочку с горючим (сцена просчитана так, что к этому моменту в обойме должно остаться всего несколько патронов). Испробовав аперитива, бойцы решают незамедлительно ринуться дальше – пора начинать капитальную зачистку!

Поначалу Area 51 очень смахивает на тактический шутер, в котором игроку отведена роль не командира, но простого вояки. Как было в недавних Star Wars: Republic Commando и Brothers in Arms: Road to Hill 30? Махнул рукой – и младшие по званию уже спешат-торопятся исполнять богоравную волю стратега. Здесь иначе: вся грязная работа достается лично вам. Сбегать за картой доступа, найти взрывчатку, активировать станционные пушки, починить электропроводку или просто найти выключатель – все это, условно говоря, ваша головная боль. Ну а пока вы совершаете подвиги, братьям по оружию остается подкармливать разномастных монстров. Не собой, что вы – свинцом. Неприятель прет бесконечным потоком ровно до тех пор, пока Коул не выполнит приказ, а друзьям и вовсе море по колено – сколько их ни бьют, прощаться с жизнью они не торопятся. И все потому, что им предначертано сыграть небольшую сюжетную роль. Как только сыграют – Area 51 тут же стряхивает весь тактический налет, надевая маску не самого удачного клона Doom 3. Почти-лучший-в-мире-движок, равно как и гнетущая атмосфера безысходности, отсутствуют, а «зеленые человечки» быстро прискучивают своей топорностью. И если уродцам из творения Джона Кармака это удавалось с десятой попытки, то местным иллюминати, мутантам и прочим каракатицам вполне хватает трех. Скитания по коридорам не особо разнообразятся двойственной сущностью героя (да-да, в один прекрасный момент он «подхватит» вирус и будет нуждаться в регулярных подпитках мутагеном). Взамен перспективы навсегда превратиться в исчадие ада, храбрец овладевает своим диким состоянием и, как следствие, титанической силой вкупе с твердостью кожи. Звучит заманчиво, вот только ближний бой – сам по себе не сахар, да и под пули подставляться вряд ли кому охота. Обозначившийся в начале задор словно катится по наклонной – чем дальше в лес, тем меньше дров, то есть интересно построенных локаций, красивых стычек и экстремальных моментов. Неизменно пленительным остается лишь сюжет.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Занимательный сюжет, впечатляющая графика, складная озвучка, грамотное заимствование чужих идей, динамичные перестрелки, сбалансированная сложность.



Минусы:
Никудышная атмосфера, неоригинальный дизайн, заурядные противники, деградирующий геймплей.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Насладились Pariah и отсчитываете дни до выхода Advent Rising? Area 51 обладает всем необходимым, чтобы скрасить ожидание.

Плагиат!

В последнее время Metroid Prime больно достается: сначала – эффект визора в Star Wars: Republic Commando, теперь – сканирование в Area 51. Кражу изрядно завуалировали – устройство прикреплено к руке, а не вмонтировано в шлем, да и получаемая информация – совсем иного толка.



БРОНЕКОСТЮМЫ БОЙЦОВ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ HAZMAT - НЕЧТО СРЕДНЕЕ МЕЖДУ ЛАТАМИ МАСТЕРА ШЕФА ИЗ HALO И СКАФАНДРОМ МОРПЕХА ИЗ QUAKE III: ARENA.





ЕСТЬ ТАКИЕ, КОМУ ЭТО ЧУДИЩЕ НЕ НАПОМНИЛО ГЛАВНУЮ ОБРАЗИНУ DOOM 3?



ВОЛНА ПРИШЕЛЬЦЕВ НАСТОЛЬКО ВЕЛИКА, ЧТО ДВУМ ТУРЕЛЯМ ЕДВА УДАЕТСЯ СДЕРЖИВАТЬ НАТИСК. ПРИХОДИТСЯ ПОМОГАТЬ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Terminator 3: Rise of the Machines

ХУЖЕ, ЧЕМ



Doom 3

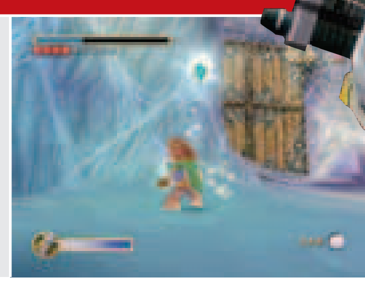
Внешность проекта техасского отделения Midway не рвет звезд с неба, однако и пожаловаться не на что. Игра объективно не выдерживает сравнения с лидерами жанра на Xbox и PC, а версия для PlayStation 2 меркнет в свете одних только Killzone и Project: Snowblind. Визуальный ряд особо примечателен шикарного качества CG-роликами, которые иллюстрируют наиболее важные фрагменты истории, остальные аспекты даже не заслуживают упоминания – все слишком обычно. Под стать видео и озвучка, на актеров которой в Midway явно не пожалели средств. Две самые заметные персоны на этом фронте – Дэвид Духовны и Мэрилин Мэнсон. Стоит ли говорить, что такие люди не нуждаются в представлении?

Area 51 – очередной повод для сожаления об отсутствии услуг проката игр на территории РФ. Окупила бы каждую копеечку, истраченную на трехдневную аренду, а вот отсчитывать пятьдесят долларов за личную копию – увольте. ■

Пока вы совершаете подвиги, братья по оружию подкармливают монстров.

Austin Studio

23 марта 2000 года в городе Остин (штат Техас) появилась на свет компания Inevitable Entertainment. Отцы-основатели – Рассел Бирд (Russel Byrd), Сайрус Лам (Cyrus Lum) и Крейг Гэлли (Craig Galley) – были ответственными за разработку таких именитых проектов, как The Hobbit («Хоббит» в России; PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC), Tribes: Fast Attack (PC) и Tribes: Aerial Assault (PlayStation 2). 11 октября прошлого года студия перешла под крыло Midway. Свежая Area 51 подтверждает, что команда взобралась на ступеньку повыше, хотя умельцам до сих пор есть куда расти.





ЗА ОТСТРЕЛОМ НЕДРУЖЕЛЮБНЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ВНЕЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ ПОЧТИ НЕ ОСТАЕТСЯ ВРЕМЕНИ НА МАНЕВРЫ.



МЕРЗКИЕ ЧЛЕНИСТОНОГИЕ БЕРУТ НЕ ТОЛЬКО ЧИСЛОМ, НО И ПРОВОРНОСТЬЮ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

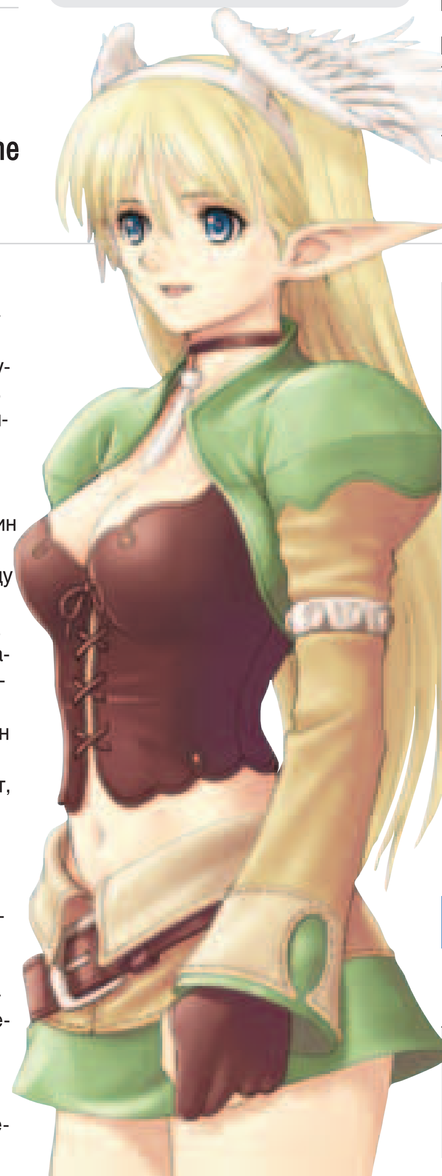


ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega (США)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Amusement Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.sega.com/gamesite/shiningtears

Shining Tears

Игра, которая опоздала на десять лет. При запуске PS one такую «ролевушку» с руками бы оторвали.



Удивительно, насколько точно названия плохих игр последнего времени отражают их содержание. Stolen крадет элементы геймплея, а на Shining Tears без слез смотреть невозможно. Первая попытка Sega оживить классический сериал, дремлющий на GBA, закончилась полнейшим провалом. Второй подход будет сделан позже в этом году – та же команда разработчиков готовит трехмерную ролевую игру Shining Force NEO.

Но это будет после. Shining Tears – двумерная action/RPG, первая игра в сериале Shining для консолей текущего поколения. Но выглядит она так, словно сделана для приставок поколения прошлого, – двумерная графика напоминает о SaGa Frontier, которой уж семь лет стукнуло. И бог с ней, с графикой – все мы знаем, насколько удачными могут быть технологически отсталые игры от Nippon Ichi. Но когда движок подгружает каждую следующую область по десять секунд, терпеть это нет никакой возможности. Белый экран и надпись Loading, казалось, навсегда были изгнаны из ролевых игр – и вдруг вернулись. Еще хуже дела обстоят с эргономикой. На выходе из каждого меню авторы зачем-то приделали надоедливое окошко-подтверждение; интерфейс – китайская грамота, привыкать к которой нужно неделями; каждая новая вкладка в меню норовит загружаться, загружаться и загружаться.

Бои проходят быстро и споро, но между ними насовали такой тягомотины, что от зевоты скулы сводит. Невозможно с серьезным лицом слушать историю о потерявшем память парнишке, который оказывается втянут в свару между двумя королевствами, – кажется, такие сценарии перестали писать лет десять назад. Персонажи – набор штампов, ни один из них не вызывает ни интереса, ни хотя бы симпатии. По внешнему виду героя всегда можно сказать, кто он такой, но не из-за удачного дизайна персонажей, а просто потому, что таких валенков видишь сотнями в прочих RPG – на ролях второго плана. Выйти в битву парень по имени Зион (боже!) может только с товарищем; поначалу друга подсказывает сюжет, потом судьбу приходится брать в свои руки. В бою можно управлять напарником со второго джойпада, а можно лупить монстров комбами по одной кнопке – все как один чудовища умирают быстро и охотно.

Не так-то просто вспомнить провальную двухмерную JRPG – разработчики, которые берутся их делать сейчас, понимают весь риск предприятия. Amusement Vision наступила на все грабли, разложенные на пути к идеальной ролевой игре. О европейском релизе не хочется даже думать. Старенькая Shining Force III и сейчас куда интереснее, чем занудная новенькая Shining Tears. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

КУДА ХУЖЕ, ЧЕМ



Ys: The Ark of Napishtim

ВПОЛНЕ В ДУХЕ



Shining Soul II

В КОМПАНИИ ЭТОЙ МИЛОЙ ЭЛЬФИЙКИ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ СЫПЛЕТ ТАКИМИ СЛОВЕЧКАМИ, ЧТО ЛЮБОЙ ГРУЗЧИК ПОЗАВИДУЕТ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.0**

Наше резюме:
Пришелец из прошлого. Выходец со свалки истории. Такие игры умерли десять лет назад – и лучше бы они не оживали.

Стороны силы

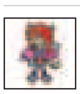


Волшебное кольцо превращает мальчика Зиона то в милого паладинчика, то в злодея-богохульника. Кем именно он станет, зависит от напарника – если друг злой, вы будете добрым, если добрый он – темная сторона силы достанется вашему герою.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Восемь концовок, яростные сражения, поддержка игры с двух геймпадов, двадцать часов гарантированного геймплея.



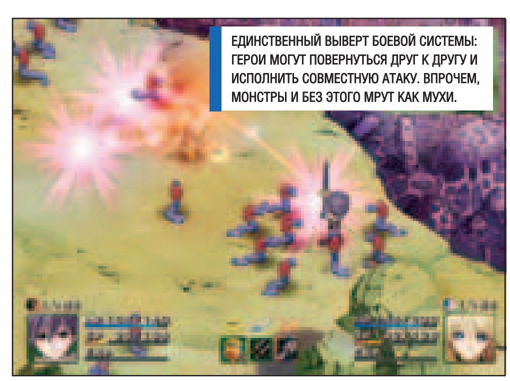
Минусы:
Тусклые персонажи, незамысловатая боевая система, неукротимый интерфейс, бесконечные загрузки и предсказуемый сюжет.



ЭТО, ПОЖАЛУЙ, САМЫЙ КРАСИВЫЙ СПЕЦЭФФЕКТ, КОТОРЫЙ МОЖНО ОТЫСКАТЬ В ИГРЕ. СЛАБОВАТО.



СКОЛЬКО МОЖНО?! КАЖДЫЙ ПРИЛИЧНЫЙ ГЕРОЙ НЫНЧЕ СЧИТАЕТ СВОИМ ДОЛГОМ ПРЕВРАТИТЬСЯ В «ТЕМНОГО ДВОЙНИКА».



ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫВЕРТ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ: ГЕРОИ МОГУТ ПОВЕРНУТЬСЯ ДРУГ К ДРУГУ И ИСПОЛНИТЬ СОВМЕСТНУЮ АТАКУ. ВПРОЧЕМ, МОНСТРЫ И БЕЗ ЭТОГО МРУТ КАК МУХИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
ЖАНР:	platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	JoWood Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»/GFI (PC)
РАЗРАБОТЧИК:	Tate Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), 2 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.kao-kangaroo.com

Kao the Kangaroo: Round 2

Когда платформеры «взрослеют» один за другим, священная миссия – веселить детей – ложится на плечи Као.

Платформеры никогда не утратят популярности – потому что дети играли, играют и всех нас еще переиграют. За последние годы обзавестись сиквелами успели даже самые несерьезные бродилки, а любимыми героями ребятни стали самые разные существа. Разве кенгуру чем-то хуже? Все знают, что маленькие карапузы души не чают в этих сумчатых жителях Австралии.

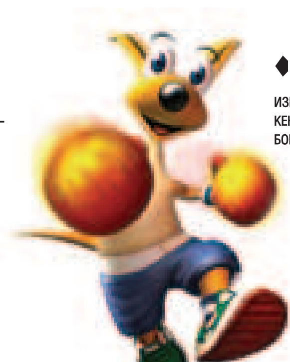
Завязке Kao the Kangaroo: Round 2 могли бы аплодировать участники движения «Гринпис», ведь новая цель Као – научить уму-разуму Злого Охотника, который повадился ловить животных и сажать бедняжек в тесные, неуютные клетки. Многим это покажется странным, но обидчик живности не удосужился складировать пойманных, а разбросал их по двадцати этапам в пяти тематических зонах. Будьте готовы к тому, что процесс освобождения затянется.


«ПРИВЕТ, БОБЕР! СКАЖИ, БОБЕР, КАК ОТСЮДА В БОБРУЙСК ПОПАСТЬ?»

Возможности сумчатого боксера многочисленны: кенгуренок отлично бегает, высоко прыгает, практикует семь различных способов борьбы с врагом, а до кучи еще и умеет стрейфиться. Освободитель не только прогуливается по уровням, грозно машет хвостом и кулаками, не только щелкает нетрудные задачки, – судьба забросит его в гонки на моторных лодках, поставит на сноуборд, усадит верхом на выносливую спину пеликана. И все бы ничего, но на каждом шагу преследует дежавю – две трети задумок уже были реализованы в других играх. И – да, закаленным геймерам придется скучновато: все эти испытания и схватки чересчур сложными не назовешь.

Храбрый зверек отлично анимирован – забавно хлопает глазками, убедительно скачет и носится, словно ошпаренный. Противники традиционно уступают, но и на экране не задерживаются – так что простительно. Локации вызывают положительные эмоции, однако непослушная камера частенько раскрывает замаскированные оплошности.

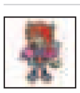
Несмотря на мелкие недочеты, в Kao the Kangaroo: Round 2 наблюдается прогресс по сравнению с предшественницей. Владельцам консолей будет не слишком интересно – на их фронтах заправляют куда более привлекательные персонажи, а вот сторонникам PC повезло. Потому что одних лишь Pitfall: The Lost Expedition и Robots явно недостаточно. ■


ИЗВЕСТНО, ЧТО КЕНГУРУ – ОТЛИЧНЫЕ БОКСЕРЫ.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Приятное управление, хорошая графика, в меру разнообразный геймплей.



Минусы:
Не доведенная до ума камера, слишком явные заимствования из других платформеров, незаметная музыка.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Scaler

НА УРОВНЕ


Robots

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Между небом и землей. Резво обскакивает большинство платформеров средней руки, но меркнет в свете признанных лидеров жанра.

Kao the Kangaroo номер раз

За первое приключение бойцового кенгуренка ответственна Titus Software (Barbarian, Robocop). Оригинальный вариант для Dreamcast и PC был весьма неудурен, а вот ущербная версия для Game Boy Advance – зрелище поистине ужасное.




ДА, ЭТО ЦИТАТА ИЗ РАННИХ ЧАСТЕЙ CRASH BANDICOOT. НО КАКАЯ, КАКАЯ ЦИТАТА!

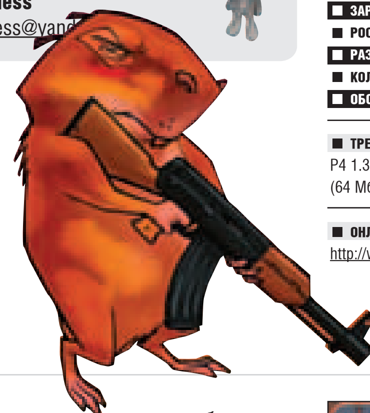

ИНОГДА ОКРУЖАЮЩИЙ МИР ПРЕДСТАЕТ В СКУЧНЫХ, НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ КРАСКАХ, НО ТАКОЙ МОМЕНТ ЕЩЕ НАДО ПОЙМАТЬ!



«СКОРОСТНЫЕ» ФРАГМЕНТЫ – КОЗЫРЬ ГЕЙМПЛЕЯ. ВСТРЯХИВАЮТ ТАК, ЧТО ЗАБЫВАЕШЬ О САМЫХ СКУЧНЫХ ПРОБЕЖКАХ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Restless
restless@yand



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Cenega Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Mithis Games / Grandpace
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.3 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт), 1 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.creatureconflict.net

Creature Conflict: The Clan Wars

Что будет, если обезьяне дать автомат, а морской свинке – полкило взрывчатки, и выпустить их на одинокую планетку?

Первая игра из серии Worms появилась в далеком 1995 году. С тех пор утекло немало пива и множество червей было разрублено лопатой на даче. Поймав волну и поняв, что надо отходить от темы кольчатых, компании Mithis Games и Grandpace слились в порыве создать игру наподобие классической Worms, но без червяков. Так появился Creature Conflict: The Clan Wars.

Многие игры дают возможность влезть в шкуру бандитов, террористов, бойцов спецназа, на худой конец, детективов. Благодаря Creature Conflict вы сможете ощутить себя серым волком или, например, морской свинкой, которые ведут борьбу за выживание. Пусть и не совсем так, как предполагал Дарвин.

КТО КОГО ЗАГРЫЗЕТ?

За всепланетное господство в Creature Conflict сражаются три клана: Pack – дикие собаки, Techies – обезьяны и Frets – грызуны. Pack – прирожденные воины. Управа на диких собак одна – это грызуны-суслики. Но, разумеется, псы этого не признают. Издревле клан использует наиболее смертоносное и простое оружие. Например, гранаты и ружья. Но главная черта бобиков – их вой. Он вселяет свежие силы в собратьев и помогает им с удесятеренной энергией калечить противников.

Представители Techies – большие шутники. Они обожают изобретать новое оружие и испытывать его на соседях, в особенности, как завещал Павлов, на собачках. Барбосы, естественно, не в восторге от такого юмора и частенько треплют озорников. Обезьяны предпочитают высокотехнологичные орудия смерти, вроде пушки, стреляющей энергетическим шаром, силовое поле которого лишает противника возможности передвигаться.

Милые зверьки из клана Frets могут показаться безвредными, но это жестокое заблуждение. Любимое оружие грызунов – химическое. Интересная особенность всех мышеподобных – умение впадать в бешенство. В таком состоянии благородный грызун взрывает себя, нанося страшные увечья находящимся рядом противникам.

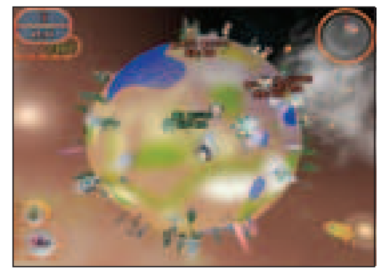
Действие Creature Conflict разворачивается на 16 миниатюрных планетах, которые различаются физическими свойствами (например, гравитацией). Почувствовав себя легкой пушинкой на одном шарике, вы можете испытать многократные перегрузки на другом. Хотя эти мирки крохотные, но по сравнению с картами Worms они кажутся бесконечными. Планеты круглые, и это открывает интересные возможности. Например, если вы случайно чересчур сильно кинете гранату, та, конечно, перелетит жертву, но, сделав пару витков по орбите, словно великая кара, падет с небес на неприятеля.

Как только вы сочтете, что в достаточной мере овладели умением мочить забавных мартышек, можете подключать сетевой режим. Разработчики подготовили кучу заданий. В Totem Tag необходимо скрытно пробраться в лагерь неприятеля, выкрасть флаг и удержать его как можно дольше. В Hill Master нужно сохранить контроль над стратегически важной точкой в течение определенного времени. Не обошлось дело и без deathmatch'а, который здесь называется Wipeout.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Яркая палитра; фирменный черный юмор на фоне поголовного истребления разнообразных зверушек.

Минусы:
Беззастенчивое копирование идей Worms; незамысловатый геймплей, который делает одну миссию похожей на другую, а всю игру – вариацией на популярную тему.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Добротный клон Worms. Фонд защиты животных, конечно, может воспротивиться, но убивать зверей порой бывает забавно.

Так зарождался мир

Идея проекта пришла в голову сообразительным разработчикам после просмотра мультфильма Ice Age. Герои игры и мультика похожи друг на друга наивностью и некоторой придурковатостью, что сделало игру по-настоящему веселой и безбашенной. Обезьяна с гранатой – это посильнее «Фауста» Гете!



ДУМАЮ, НЕ СТОИТ ОБЪЯСНЯТЬ, ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ ТЕЛЕПОРТЫ.



ВСЕ СУСЛИКИ ОТЛИЧНО УМЕЮТ ПЛАВАТЬ... В ВОДЕ! В ОГНЕННОЙ ЛАВЕ ТОНУТ ДАЖЕ ОНИ.



ВОЛКИ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД КАЖУТСЯ БЕЗЖАЛОСТНЫМИ ЧУДИЩАМИ. НО ЕСЛИ ОПРЫСКАТЬ ИХ ХИМИКАТАМИ, ОНИ ПОЗЕЛЕНЕЮТ И ВРЯД ЛИ КОГО-ТО НАПУГАЮТ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Worms 3D

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Hogs of War



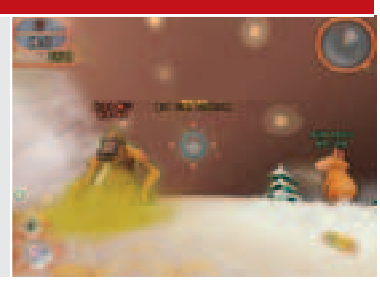
ПРИВЕТ ЧЕРВЯКАМ

В Creature Conflict использовалась модная технология cell-shading. Благодаря ей кажется, что герои сошли с мольберта мультипликатора. Запустив игру в первый раз, поначалу можно испытать некоторое замешательство. Стиль графического исполнения сильно отличается от того, что вы видели в Worms 3D, – мультфильм против классического 3D-изображения. Ярко и необычно! Впрочем, несмотря на внешнее отличие, с самого начала было ясно, что этот проект будет очень похож на Worms. Вот, например, из ружья можно пальнуть только два раза. Совпадают даже смешные фразы, что выдают эти животные. Вы не раз услышите любимую поговорку кольчатых – «Touch this», что в переводе с червяковского на русский означает «Кто к нам с чем, тот от того и того». Хотя зачем придираться и выискивать совпадения с известным проектом? Лучше со спокойной душой приступить к зачистке игровых территорий от конкурентов. Испытав все виды оружия (даже те, которые запрещены комиссией по правам животных) и отпраздновав викторию, вы вместе со своими зверюгами вкусите прелести всепланетного господства. Останется лишь выяснить, кто одержит победу в честной борьбе один на один, – мартышка или гигантский червяк. ■

Впав в бешенство, благородный грызун взрывает себя, нанося страшные увечья находящимся рядом противникам.

История в наших лапах!

Сюжет игры вертится вокруг борьбы за межпланетное господство. Для этого каждой из сторон требуется собрать знаки силы – мистические камни древних. Способы достижения этой цели у всех разные. Мыши и морские свинки решили устроить крестовый поход и на корню уничтожить соперников. Бобики направили отряд суперкоммандос для быстрого устранения врага. А мартышки ввязались во всю эту суету скорее ради смеха. Они просто хотят весело провести свои межгалактические каникулы, и я их отлично понимаю – после межгалактической сессии очень хочется всех перебить!





РАКЕТНЫЙ РАНЕЦ ПОМОЖЕТ НАГРЯНУТЬ В САМУЮ НЕЖДАННУЮ МИНУТУ.



МОЛОТОК – ПРЕВОСХОДНОЕ ОРУДИЕ УБИЙСТВА.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation2,
ЖАНР:	action / adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Hydravision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.dreamcatcherinteractive.com/dci/obscure

Obscure

Игра Obscure – поклонникам американских фильмов о тинейджерах посвящается...

Вступительные титры. Звук школьного звонка. Набившая оскомину песня группы Sum 41 «Still waiting». Представление персонажей. В этот момент хочется достать диск из привода и удостовериться – не подсунули ли нам вместо игры римейк на фильм «Факультет»? Нет, но игра не далеко ушла от ленты Роберта Родригеса. Сюжет примерно такой же: группа американских подростков стала жертвой кого-то жуткого эксперимента, в результате которого они оказались в ловушке на территории собственной школы. Их задача – добраться до сторожевой будки и забрать ключи от главных ворот (перелезть через забор, видно, не судьба).



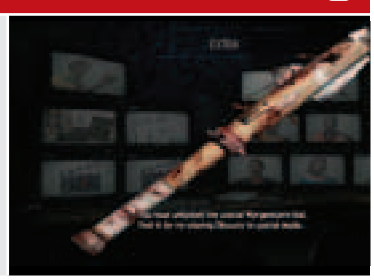
Герои – типичные американские подростки: секс-символ школы, угрюмый ботан, рубаха-парень, его тихоня-сестра и укурок. Когда через пару часов игры от «модного» сленга начинают вянуть уши, очень хочется перейти на сторону монстров. Головоломки в игре под стать персонажам – простые и незамысловатые. Главная задача – не пропускать полезные объекты (впрочем, один из персонажей будет постоянно обращать на них внимание) и совмещать между собой найденные предметы. Остальное – беготня, битвы с монстрами и простенькие задачки на логику.

Управление, вполне приемлемое для консолей, абсолютно не оптимизировано под PC. Нет, в основном играть с клавиатуры несложно. Вот убегать от очередного упыря, пытаясь при этом зажать две клавиши для активации фонаря, чрезвычайно неудобно. Пожалуй, бесспорным аргументом в пользу Obscure может стать опция игры вдвоем за одним компьютером. Бороться с чудищами в компании друга гораздо интереснее, чем на пару с AI. Искусственный интеллект тут совершенно бестолковый – персонажи только и делают, что тормозят продвижение по уровню и попадают в лапы монстров.

Что касается звукового оформления, то трек из начального ролика абсолютно не вяжется с готической музыкой, сопровождающей нас по уровням. С другой стороны, французский хор, вступающий в напряженные моменты игры, создает куда бо-

Школьные годы чудесные

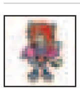
Obscure не грех пройти заново. Сюжет, конечно, линейный, зато концовка разная: финал напрямую зависит от того, каким составом выберутся подростки из кишащей монстрами школы. К тому же, после успешного прохождения игры станет доступно специальное оружие – лазерная пушка и шипованная бита.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Качественный движок (особенно удались взаимодействие персонажей с предметами и прорисовка теней), динамичный геймплей. Хорошо реализован режим парной игры.



Минусы:
Вечно тормозящий AI, плохонькая озвучка, масса клише из подростковых ужастиков. Некоторые головоломки позаимствованы из других игр.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

Наше резюме:
Забавная, в общем-то, игра, к сожалению, получилась безликой. Скажем нет штампам и плагиату!

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Silent Hill 4: The Room

ХУЖЕ, ЧЕМ



Cold Fear





В ОТЛИЧИЕ ОТ DOOM III, ГЕРОИ OBSCURE ЗНАЮТ, КАК СОЕДИНИТЬ РУЖЬЕ С ФОНАРИКОМ.



ИГРА ПЕСТРИТ «ШКОЛЬНЫМИ СТЕРЕОТИПАМИ».



ЭТА ШКОЛА СКОРЕЕ НАПОМИНАЕТ ПСИХУШКУ, ЧЕМ УЧЕБНОЕ ЗАВЕДЕНИЕ.

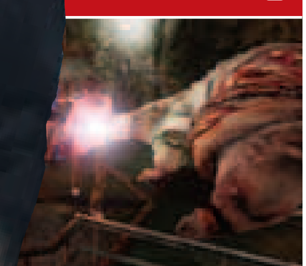
Сидоров, а ну не списывать!

Игра во многом перекликается с эталоном жанра – Resident Evil. Некоторые головоломки скопированы из второй части игры. Хотя, если в RE сохранялись при помощи печатных машинок, то современные подростки для этого используют CD-болванки (притом, что ноутбука при них замечено не было).

лее мрачную атмосферу, чем какой-нибудь бой-бэнд. Отметим и звуковые эффекты – то тут то там раздаются подозрительные шорохи, скрежет металла и тихое рычание. В полной мере их смогут оценить обладатели Xbox, в версии для которой игра поддерживает Dolby Digital 5.1. А вот качество озвучки оказалось ниже среднего. Персонажи «зажевывают» половину фраз, иногда без субтитров невозможно понять, о чем идет речь. Надеемся, в русской локализации такой проблемы не будет. К графике претензий нет. Очень хороши ролики: местами кажется, что не просто играешь, а участвуешь в создании кино. Переход от них к собственно геймплею не режет глаз. Чувствуется, что разработчики ударно потрудились над оптимизацией движка. Пространство поделено на маленькие отрезки, и загрузка следующей комнаты занимает считанные секунды. Довольно много интерактивных и разрушаемых предметов, которые герои весьма реалистично держат в руках... или разносят на мелкие кусочки бейсбольными битами. Да и с дизайном все в порядке: монстры не отличаются разнообразием, зато встречаются среди них очень необычные экземпляры. Тут и истеричные студенты-зомби, и странные ползающие твари, и огромные бесформенные туши.

Бороться с монстрами в компании друга куда интереснее, чем делать это на пару с AI.





НАПУГАЛИ ДО СМЕРТИ. ЧУТЬ ЧТО ПОДРОСТКИ ХВАТАЮТСЯ ЗА БЕРДАНКУ.

Монстрам бой! Энд герл!

Obscure – игра командная. У каждого из пяти персонажей есть свой специальный навык, помогающий эффективнее справляться с головоломками или бороться с монстрами. Скажем, Кенни бегает быстрее других, Стэн лучше всех умеет взламывать замки, красотке Эшли нет равных в стрельбе из пистолета, Шэннон может подсказать, как справиться с трудной головоломкой, а Джош всегда знает, есть ли в комнате предметы, которых вы не заметили. В принципе, все эти способности не так уж и полезны (к примеру, Кенни возится с замками не намного дольше Стэна), так что больших проблем при потере одного из персонажей не возникнет.

Obscure – игра безбожно короткая, ее вполне реально пройти за два вечера. Маловато, особенно учитывая, что она здорово «цепляет», несмотря на неимоверное количество штампов. Хорошо хоть после прохождения открывается Special mode и масса дополнительных материалов (от видеоклипов до особого вида оружия). Так что если вы пересмотрели уже все ужастики, собирайте друзей за монитором и отправляйтесь на зачистку школы Лифдэйл. ■



ВОТ В ТАКОЕ ЧУДИЩЕ БОЛОТНОЕ ПРЕВРАТИЛСЯ ДИРЕКТОР ШКОЛЫ.



ПРИ ПОВТОРНОМ ПРОХОЖДЕНИИ ИГРЫ У ВСЕХ ВЫЖИВШИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ПОЯВИТСЯ НОВАЯ ОДЕЖДА.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Destineer
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.3 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.firsttofight.com

Close Combat: First to Fight

Быть морпехом США – это вам не на форточке качаться. Компьютерные игры? К чертям собачьим!

Разработчики уверяют, что Close Combat: First to Fight создавалась как программа-тренажер для морской пехоты Соединенных Штатов. Суровые морпехи игры не любят – им бы ружье в руки да на передовую. Для вояк интерактивная тренировка – необходимое зло и вынужденная трата времени. Close Combat: First to Fight – симулятор работы, такой же нудный, как «виртуальная прополка сорняков» из «Симпсонов».
«Позвольте мрачное пророчество: морские пехотинцы будут играть в свою военную версию First to Fight исключительно друг против друга, поэтому для гражданской версии разработчики напишут какой-нибудь дохленький ИИ, а после релиза – хоть трава не расти» – писал ваш покорный в рубрике «Хит?» четвертого номера за этот год. Мрачное пророчество сбылось настолько точно, что аж самому противно. Игру явно делали не для массовой публики. Возможно, морпехи и получат пользу от Close Combat. А обычные геймеры, которые ищут не пользы, а удовольствия, лучше пусть не подступаются.

CAPTAIN JACK

Хотите почувствовать себя в роли защитника демократии во всем мире? Close Combat: First to Fight, подобно Kuma\War, воссоздает сражения самых актуальных военных конфликтов последнего времени. Игра то и дело подсовывает фальшивые выпуски новостей и намекает, что именно так все и было. Close Combat: First to Fight придется по душе тому, кто готов опуститься до ее уровня. Нужно только заставить себя серьезно воспринимать происходящее, действовать, как настоящий морпех (не играть, а работать!), изучить нуднейшие процедуры зачистки и в точности им следовать, не обращать внимание на то, что солдаты проходят друг через друга. О да, тогда Close Combat: First to Fight покажется прекрасной игрой, конкурентом Brothers in Arms или SWAT 4. И наоборот, если отнестись к игре непредвзято, она предстанет совершенно в другом свете. Товарищи-морпехи путаются в коридорах, противники только и умеют, что стоять на месте да стрелять, анимация явно недоделана, текстуры схематичны и неуместны, а миссии скучны до зевоты. Close Combat: First to Fight из кожи вон



БЫВАЕТ, ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ РАБОТАЕТ ТОЧНО, УМЕЛО, СПОРО (КАК НА ЭТОЙ КАРТИНКЕ). А БЫВАЕТ – НЕ РАБОТАЕТ ВООБЩЕ.



ДУМАЕТЕ, МОРПЕХИ ТРЕНИРУЮТСЯ В ПОТЕ ЛИЦА НА СПЕЦИАЛЬНОМ ПОЛИГОНЕ? ЧЕРТА С ДВА. ИГРАЮТ В CLOSE COMBAT, СТЕРВЕЦЫ.

ВЕРДИКТ

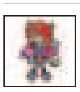
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

Наше резюме:
Программа-тренажер для морской пехоты из Close Combat: First to Fight получится, что надо. А вот игра вышла средненькая.

КНУТ И ПРЯНИК



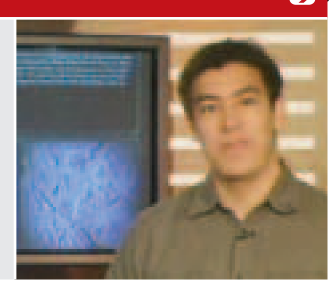
Плюсы:
Достоверное изображение действий морской пехоты США, выдрессированный искусственный интеллект товарищей, не самая плохая графика.

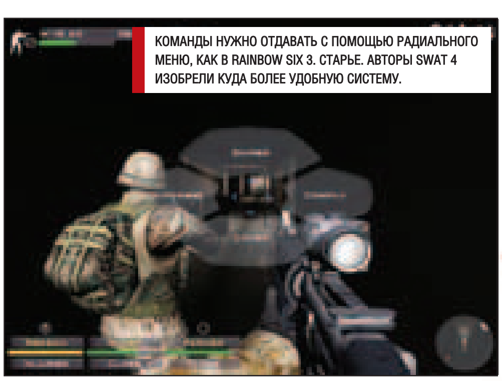


Минусы:
Неадекватный ИИ противников, утомительный геймплей, однообразная кампания и невыразительные звуковые эффекты.

Мнение коллеги

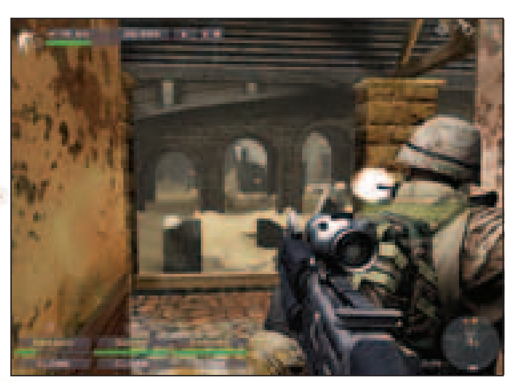
Обозреватель сайта Gamespot.com Боб Колайко так отзывается об игре: «Понравится ли вам Close Combat: First to Fight, зависит от ваших ожиданий. Если нужен убивец всех военных шутеров, то вам не сюда. Ну а если хотите увидеть средненькую игрулечку про военных – так, побегать с дружбанами, – этого добра здесь навалом».





КОМАНДЫ НУЖНО ОТДАВАТЬ С ПОМОЩЬЮ РАДИАЛЬНОГО МЕНЮ, КАК В RAINBOW SIX 3. СТАРЬЕ. АВТОРЫ SWAT 4 ИЗОБРЕЛИ КУДА БОЛЕЕ УДОБНУЮ СИСТЕМУ.







ВСЕ ОРУЖИЕ – ИМЕННО ТО, ЧТО СОСТОИТ НА ВООРУЖЕНИИ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ США. ЭТО НЕ МЕШАЕТ ВЫКИНУТЬ ПОЛОЖЕННУЮ ВИНТОВКУ И ВЗЯТЬ С ПОЛА АВТОМАТ КАЛАШНИКОВА.

Простые движенья

Хуже всего – анимация подчиненных. Товарищи не умеют даже спускаться по склонам – они то подскакивают в воздух, то опускаются на землю, словно ступая по невидимой лестнице. А казалось, Splinter Cell раз и навсегда научил разработчиков планеты тому, насколько важна грамотная и разнообразная анимация в играх.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Kuma\War

ХУЖЕ, ЧЕМ



SWAT 4

лезет, чтобы понравиться игроку, чтобы завлечь его аутентичными видами оружия, уставными отношениями и героической бодягой. Ведь кто-то же попадается на завлекательные брошюры британской армии, что вкладывают в игровые журналы. «99.9% людей это не заинтересует», – говорят нам военные маркетологи. Именно так обстоят дела с Close Combat: First to Fight.

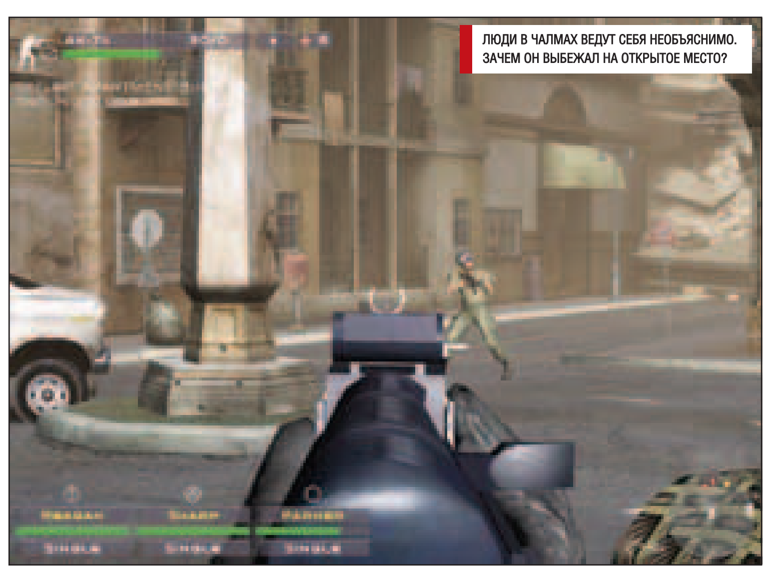
Close Combat: First to Fight придется по душе тому, кто готов опуститься до ее уровня.

НА ФРОНТЕ

Мы – во главе ударного отряда из четырех морских пехотинцев. Подчиненные достаточно умны, чтобы исполнять команду «следуй за мной». Они грамотно ищут укрытия, высовываются из-за углов и смотрят в нужных направлениях. Набор приказов скудноват: «прикрывать», «подавить», «отправляться к», «держать позицию», «штурмовать комнату» – вот и все, что умеют сослуживцы. Морпехи прекрасно показывают себя в стандартных боевых ситуациях, но стоит отдать им необычный приказ – и весь выводок может погибнуть в мгновение ока. Бывало, отправишь солдат вперед, так они выстроятся гуськом и, совершенно забыв о собственной безопасности и не обращая внимания на противников, помчатся исполнять вашу волю. Умирают, конечно. Другой пример – штурм комнаты. В замкнутых пространствах ребята совсем не соображают, что творят. Анимация настолько непонятна, а противники ведут себя так непредсказуемо (например, чешут прямо к морпехам и пробегают сквозь них), что товарищи не успевают прицелиться и открыть огонь. Конечно, умирают. Теоретически, противников можно брать живьем, заковывая в наручники – но крик «бросить оружие» спрятался в глубинах интерфейса, и пользоваться им до ужаса не удобно. Значит – пленных не брать. Получше обстоят дела с графикой – она звезд с неба не хватает, но и от игры не отталкивает. Выглядит Close Combat: First to Fight не так хорошо, как исконно компьютерные SWAT 4 или Half-Life 2, но и не стушевывается рядом с консольным Brothers in Arms. Совершенно не удался звук: на слух не получается даже отличить «калаш» от M16, не то что понять, откуда стреляют. Чтобы игроки не скучали, всегда звучит фоновый «военный шум» (стрельба и крики), а в самые напряженные моменты включается героическая музыка. Close Combat: First to Fight трудно назвать интересной игрой. Трудно вообще назвать ее игрой. Авторы Brothers in Arms взяли удачную механику из теории пехотного боя и адаптировали ее для видеоигры, разработчики SWAT 4 собрали самый аутентичный полицейский симулятор, а создатели Close Combat: First to Fight сделали армейскую программу-тренажер, которая вряд ли приглянется геймерам. «А после релиза – хоть трава не расти». ■



МОРПЕХИ НИКОГДА НЕ ХОДЯТ ПО СЕРЕДИНЕ УЛИЦЫ. УЧИТЕСЬ: ДВОЕ СПРАВА, ДВОЕ СЛЕВА.



ЛЮДИ В ЧАЛМАХ ВЕДУТ СЕБЯ НЕОБЪЯСНИМО. ЗАЧЕМ ОН ВЫБЕЖАЛ НА ОТКРЫТОЕ МЕСТО?

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games (США), Take-Two Interactive (Европа)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	FireFly Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2.7 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

Stronghold 2

Сбор навоза и выращивание овец отныне не менее важны, чем осада замков и защита собственных крепостей. Stronghold меняет курс.

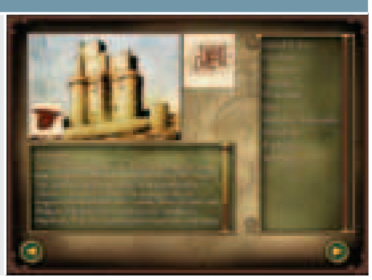
Жанр классических стратегий в реальном времени уже который месяц кряду пытается двинуться с места, но, увы, стоит как вкопанный. Создатели крупных и заведомо прибыльных хитов предпочитают вкладывать лишние деньги в рекламу, нежели экспериментировать с нововведениями. Приводить примеры подобного подхода нет нужды – вы и сами легко назовете с десяток таких игр. Перед FireFly Studios задача стояла несколько иная. Идея первой Stronghold, некогда разошедшейся общим тиражом более полутора миллионов копий, к выходу сиквела уже полностью себя исчерпала. Рисковать и пытаться оживить многопользовательский режим разработчики не решились и перенесли игру в более вольготный и менее требовательный жанр симуляторов бога или, если позволите, симуляторов средневекового королевства. В результате Stronghold 2 не только лишилась остатков былого шарма, но и обзавелась роем досадных недоработок, преследующих игрока буквально на каждом шагу.

ХОЗЯЙСТВЕННЫЙ ФАКТОР

Что ни говори, а Stronghold чистокровной RTS никогда не считалась. Подобно опытному эквилибристу, она ловко балансировала между двумя пограничными жанрами – стратегией и управленческой игрой. Геймеры, уставшие от многочисленных условностей в осаде крепостей, смогли отвести душу, отправляя на штурм очередную сотню смертников. С выходом дополнения хрупкому равновесию пришел конец. На первое место в Stronghold Crusader вышла бездарная однопользовательская кампания, главной целью которой было не развитие королевства, а грубый отстрел живой силы противника. От Stronghold 2 опытные стратеги ожидали, прежде всего, восстановления былого паритета и внедрения свежих идей. Спору нет – внедрили, но сделали это настолько неумело, что разумное соотношение менеджмента и стратегии было безвозвратно утеряно. Хозяйственная часть, и без того отнимавшая немало времени и сил, ныне выходит на первый план. Для «производства» одних только базовых юнитов (лучников и копейщиков) требуется взрастить целую отару овец, пошить шерстяные накидки, возвести кузницы, бараки и оружейное хранилище. Не стоит забывать и о самих добровольцах, которые подчас предпочитают бить баклуши и грабить хозяйские закрома, нежели нести тяжкое бремя военной службы. Для борьбы со своенравными рабочими в вашем распоряжении будут целых десять пыточных приспособлений. Натренировав палача и построив, к примеру, висе-

История в картинках

Помимо двух однопользовательских кампаний, режима свободного строительства и классического мультиплеера, Stronghold 2 предложит принять участие в осаде некоторых реально существовавших крепостей. К сожалению, число воинов, участвующих в защите или штурме, строго ограничено и едва ли удовлетворит запросы любителей крупных побоищ.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Добротная однопользовательская кампания, необычный дизайн юнитов, тщательно проработанная хозяйственная часть.

Минусы:
Куча ошибок во всех частях геймплея, бездарная реализация микроконтроля.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Интересная задумка была загублена на корню многочисленными ляпами. Может быть, не следовало торопиться с релизом?

Опиум для народа

Благотворное влияние на приток граждан в королевство оказывает постройка церкви. К сожалению, и тут без ложки дегтя не обошлось. Для успешного функционирования божьего храма нужно обеспечить монахов свечами. Кроме того, правоверные крестьяне, увлекшиеся молитвой, напрочь забывают про работу, что в условиях осады смерти подобно.



ВСЕ ПРОФЕССИИ НУЖНЫ, ВСЕ ПРОФЕССИИ ВАЖНЫ. СБОРЩИК НАВОЗА – ОДИН ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ЮНИТОВ В ИГРЕ.



ВОР В ОСЛИНОЙ МАСКЕ ЕЩЕ ЛЕГКО ОТДЕЛАЛСЯ. ЕГО ТОВАРИЩА ПО РЕМЕСЛУ ОЖИДАЕТ ПЫТКА КАЛЕНЫМ ЖЕЛЕЗОМ.



ПРИВЫЧНАЯ ДЛЯ STRONGHOLD 2 КАРТИНА. НЕ СТОИТ ВОЛНОВАТЬСЯ, ПАРЯЩИЕ В ВОЗДУХЕ ЛУЧНИКИ СТРЕЛЯЮТ НЕ ХУЖЕ ДРУГИХ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Stronghold Crusader

ХУЖЕ, ЧЕМ



Stronghold



лицу, вы сможете без особых хлопот воспитать добропорядочных граждан. Впрочем, есть и другие способы. Увеличение ежедневного рациона и снижение налогового сбора благотворно сказывается на лояльности преданности и исполнительности жителей.

УЖАСЫ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

Постройка укреплений и контроль над войсками подкачали больше всего. Взобравшиеся на стены бойцы то и дело утопают в каменной кладке, вылезают филейными частями за пределы стены и порой забывают открыть ответный огонь. Приходится таскать каждого за шкирку и указывать на цель. Не менее странно ведут себя воины, отвечающие за обслуживание дополнительных защитных сооружений.

Ратники из задних шеренг стесняются продвигаться вперед и обходить противника с тыла, предпочитая курить в сторонке.

Дорвавшийся до корзины юнит продолжает метать булыжники, даже когда до противника докинуть камень невозможно. Особенно сильно это мешает во время осады. Вошедшего в раж камнеметателя нисколько не смущает, что в нескольких метрах от него враг беспрепятственно взбирается на стену по лестнице.

Отдельного порицания заслуживает реализация микроконтроля. Отправленный в определенную точку карты воин совершенно не обязательно до нее доберется. Встретив на своем пути уснувшего волка или прогуливающегося по деревне мародера, он обязательно ввяжется в драку и в случае победы замрет на месте. Учитывая, что хозяйственная часть требует неусыпного внимания, на поиск и отлов затерявшихся на карте бойцов времени совсем не остается. К слову, юниты из WarCraft 3 беспрекословно выполняли отданные им приказы и грешили, разве что, излишней активностью в отношении вражеских бойцов. С ней (активностью) у местных рыцарей тоже не все в порядке. В бою ратники из задних шеренг стесняются продвигаться вперед и обходить противника с тыла, предпочитая курить в сторонке. Даже в случае многократного превосходства в силе пускать сражение на самотек нельзя. И дело здесь не только в робости бойцов, но и в их врожденной тупости. Представьте, каково было мое удивление, когда вместо того, чтобы пойти через открытые ворота, сотня обезумевших рыцарей дружно полезла на стены по лестницам.

В заключение отметим неплохой графический движок и яркое музыкальное сопровождение, вот только скрасить не самое приятное впечатление от Stronghold 2 они просто не в состоянии. И кому пришла в голову мысль внедрять в игру барские пиры и крысиную чуму, когда военно-стратегическая часть на ладан дышит? ■



РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ПОСТРОЕНИЙ ЭФФЕКТИВНЫ ТОЛЬКО ПЕРЕД БОЕМ. ВСТУПИВ В СХВАТКУ, ЮНИТЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ ПРОХОДИТЬ СКВОЗЬ ДРУГ ДРУГА И СБИВАТЬСЯ В КУЧУ.



НЕСМОТРЯ НА ЧИСЛЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО СО СТОРОНЫ АТАКУЮЩИХ, ВЗЯТЬ ЗАМОК ИМ ТАК И НЕ УДАЛОСЬ. А ВСЕ БЛАГОДАРЯ УМЕЛОЙ РАССТАНОВКЕ БОЙЦОВ НА ЛЕСТНИЦАХ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NovaLogic
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	NovaLogic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFX

Delta Force: Xtreme (Delta Force: Первая кровь)

Там, где с врагами не справится и сотня солдат срочной службы, на помощь приходят бойцы отряда «Дельта».

С момента выхода в свет Delta Force: Task Force Dagger популярный тактический симулятор здорово изменился. NovaLogic отказалась от последних попыток придать проектам серии необходимую долю реализма и сосредоточилась на зрелищном игровом процессе. Xtreme продолжает добрые традиции Black Hawk Down, согласно которым лучшим другом солдата является крупнокалиберный пулемет, а в роли супостата выступает тьма-тьмущая слепых и глухих нарушителей мирового спокойствия.

СТРЕЛЬБА ПО ТАРЕЛОЧКАМ

Игра дважды меняла название. Дело в том, что Xtreme является своеобразным переосмыслением классических основ серии и базируется на содержании оригинальной Delta Force. Емкие и красноречивые лозунги Next Gen и Reloaded были достаточно хороши с точки зрения рекламы и, безусловно, свою роль сыграли, но едва ли давали понять о подлинном размахе действа. А ведь экстрима в новой части Delta Force и правда с лихвой.

На выбор предлагаются три кампании, главная цель которых – уничтожение перуанских наркобаронов, подавление экстремистского сопротивления на территории Чада и отстрел наших с вами соотечественников на архипелаге Новая Земля. Приняв участие в одной из них, игрок сразу же попадает в самую гущу битвы. Злобные дядьки с автоматами наперевес десятками скрываются за каж-



ВЕРДИКТ

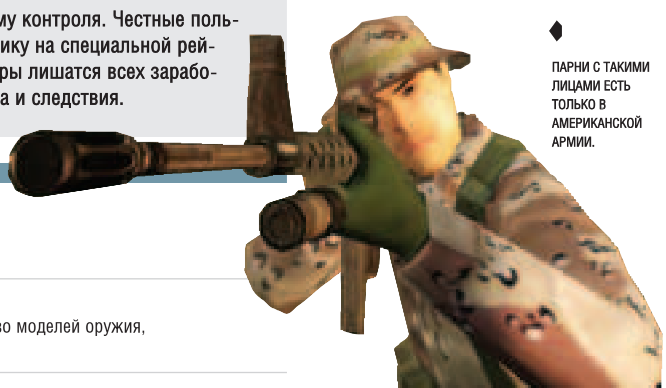
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Delta Force: Xtreme во многом повторяет идеи Team Sabre. Похоже, NovaLogic пошла по проторенной дорожке попсовых шутеров.

Кровавый спорт



В жестоких предрелизных схватках был тяжело ранен многопользовательский режим. После целой серии сложных операций игру по локальной сети пришлось удалить. То есть сразиться по LAN можно, но сначала все равно надо подключиться к Novaworld. В полной мере прочувствовать всю прелесть шести классических сетевых режимов смогут лишь обладатели шустрых коннектов. Разработчики создали более двадцати мультиплеерных карт и ввели четкую систему контроля. Честные пользователи смогут регулярно отслеживать свою статистику на специальной рейтинговой странице, в то время как бессовестные читеры лишатся всех заработанных регалий и будут расстреляны у стенки без суда и следствия.



ПАРНИ С ТАКИМИ ЛИЦАМИ ЕСТЬ ТОЛЬКО В АМЕРИКАНСКОЙ АРМИИ.

Роковой выстрел

Не стоит думать, что всякие технические штучки – это только для отряда «Дельта». У врага тоже есть небольшие джипы, бронемашины и вертолеты, уничтожить которые разрешается двумя различными способами. Технику можно взорвать, выстрелив из гранатомета или убив сидящего за рулем водителя (пилота).

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Колесная техника, уйма незаурядных заданий, зрелищные перестрелки.

Минусы:
Слабый искусственный интеллект, низкое качество моделей оружия, ошибки в игровом процессе.



ОСЕДЛАВ МОТОЦИКЛ, МОЖНО БЕЗ ВСЯКИХ ПОТЕРЬ УНИЧТОЖИТЬ С ДЕСЯТОК ПРОТИВНИКОВ.



ВРАГ ИСПОЛЬЗУЕТ ОШИБКИ ДВИЖКА В СВОИХ КОВАРНЫХ ЦЕЛЯХ. ОН МОЖЕТ СТРЕЛЯТЬ ИЗ АВТОМАТА, ОСТАВАЯСЬ НЕДОСЯГАЕМЫМ ДЛЯ ВАШИХ ПУЛЬ.



МОЛОДЕЦКОГО ЗАДОРА БОЙЦАМ ОТРЯДА «ДЕЛЬТА» НЕ ЗАНИМАТЬ. ТЕРРОРИСТЫ ПОГИБАЮТ ЛЕГКО И КРАСИВО.

дым холмом и то и дело открывают огонь по одинокому спецназовцу. Хорошо хоть делают они это не слишком умело. Даже подкравшийся вплотную супостат зачастую умудряется пустить очередь в «молоко», после чего эффектно гибнет от табельного ножа. Смерть в Xtreme наступает, как правило, внезапно. Зачистив очередной населенный пункт при помощи снайперской винтовки, игрок вынужден так или иначе покидать насиженное место на возвышенности и двигаться непосредственно в указанную точку. Здесь-то его и подкарауливает хитрый террорист. Избежать предательского выстрела в спину и выполнить задачу на одном дыхании практически невозможно. Приходится неоднократно переигрывать отдельные эпизоды и заучивать расположение вражин наизусть.

Избежать выстрела в спину и выполнить задание на одном дыхании практически невозможно.

Посильную помощь в наступлении оказывают товарищи по оружию. Однополчане стреляют достаточно метко и способны самостоятельно отправить на тот свет большую часть противников на карте. Увы, маршрут их передвижения заранее предопределен разработчиками, и изменить его не удастся.
С участием группы поддержки связана еще одна немаловажная часть игрового процесса. Отличительной особенностью Delta Force: Xtreme является повсеместное использование колесной техники. Прежде всего, это оправдано не столько внушительными размерами карт, сколько явным желанием разработчиков повысить играбельность и зрелищность проекта. И если катанием на бронемашине опытного геймера едва ли удивишь, то задания, в которых не обойтись без мотоциклов, вызывают целую бурю восторгов. Бойцы отряда «Дельта» управляются с опасным техсредством не хуже заправских байкеров и при въезде на очередной бархан вытворяют эффектные трюки. Бешеная скорость, стрельба от бедра и горы вражеских трупов – вот они, наиболее яркие составляющие геймплея Xtreme.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Delta Force: Task Force Dagger

НА УРОВНЕ



Delta Force: Black Hawk Down

«СТРАШНАЯ» СИЛА М4

Вечный бич проектов от NovaLogic – блеклая и невыразительная графика – не замедлил сказаться и на общем потенциале Delta Force: Xtreme. На фоне качественных фигурок спецназовцев вражьи тушки выглядят на редкость аскетично. Разработчики не удосужились придумать хотя бы дюжину различных типажей, ограничившись созданием двух-трех моделей на каждую кампанию. Таким образом, на протяжении шестидесяти миссий нам приходится уничтожать одного инкубаторского противника за другим, что уже через пару часов порядком надоедает. Не делают чести авторам и кустарные модели оружия. Они ни в какую не хотят блестеть на солнце и чураются любой анимации, оставаясь при этом совершенно серыми. Впрочем, от одного хронического недуга создателям удалось-таки избавиться. Взрывы дешевых китайских хлопушек остались в прошлом. На смену им пришло полноценное светопреставление с яркими вспышками, огнем и дымом. Камрады из NovaLogic остались верны себе, создав проект, лишенный всякой новизны и физически не способный продвинуть жанр хотя бы на полшага вперед. Между тем играть в Delta Force все так же интересно, как и много лет назад. ■



ПОКОЙСЯ С МИРОМ, ИВАН ПОД НОМЕРОМ СОРОК ПЯТЬ. НА ОЧЕРЕДИ СОРОК ШЕСТОЙ.

ЕЩЕ В ТЕЧЕНИЕ МЕСЯЦА МЕСТНАЯ ФАУНА БУДЕТ БЕСПЛАТНО НАСЛАЖДАТЬСЯ КОКАИНОМ ВЫСШЕГО СОРТА.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://yoshi.nintendods.com

Yoshi Touch & Go

Новый и качественный продукт для Nintendo DS, не являющийся сборником мини-игр? Да пожалуйста!



Nintendo DS изначально позиционировалась как «революционная» система для игр высшей степени оригинальности. И мы ждали – ждали такой игры, которая не могла бы появиться нигде, кроме как на NDS, такой игры, которая действительно показала бы нам креативное применение и тачскрина, и двухэкранности, и микрофона. И мы дождались.

Yoshi Touch & Go – это двумерный платформер, геймплей которого более чем далек от типичного. Так, персонажами – Йоши и малюткой Марио – напрямую управлять нельзя; они непрерывно движутся вперед, и вам предлагается корректировать их траектории и расчищать им путь. Штрих стилусом – и над пропастью протянулся кремово-белый мост из облаков. Прикосновение к тачскрину – и Йоши бросает в указанную точку яйцо, сносящее опасные препятствия с шипами. Дуновение в микрофон – и облака рассеиваются, давая возможность исправить ошибки. Стилус касается Йоши – и он подпрыгивает. Заключенный в окружность враг перестает быть угрозой и превращается в монетку в пузырьке воздуха, который можно свободно перемещать. Вот так. Просто, как и все гениальное.

Игра четко делится на две части: воздушную и наземную. Первая – вертикальная: младенец Марио падает (находясь постоянно на верхнем экране), а вам предстоит оперировать на нижнем, направляя его и оберегая от врагов, – у малыша всего три воздушных шарика, лопающихся при столкновении. От количества набранных Марио монеток зависит цвет подбирающего его на земле Йоши: чем больше монет, тем быстрее бегает динозаврик и тем больше у него в запасе яиц для обороны. И они ему необходимы – благо наш панцирный спринтер не выдерживает и одного соприкосновения с чужеродным объектом. Наземная часть игры – стандартная горизонтальная (левши могут направить Йоши в более удобную для них левую сторону), а цель ее определяется режимом игры.

Всего режимов четыре. В Score Attack вам необходимо набрать максимальное количество монет на небольшой дистанции. Режим Marathon подразумевает бесконечно долгий бег по произвольно создающимся уровням – вопрос здесь в том, как долго вы продержитесь. Набравшие 300 очков в Score Attack получают доступ к Time Attack, где предлагается спасти похищенного младенца Луиджи за наименьшее время. Наконец, режим Challenge, открывающийся пробежавшим более 3 тыс. ярдов в «Марафоне», выставляет против вас и многочисленные препятствия, и постоянно тикающее время (восполняемое монетами), по истечении которого игра завершится. Геймплей, тем не менее, остается одинаковым во всех режимах – и, как следствие, может быстро надоесть. Или, напротив, вызвать привыкание. Как бы то ни было, понятно главное: Nintendo доказала нам, что оригинальным играм на DS – быть. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **7.5**

Наше резюме:
Если вы купили DS ради инновационных игр, которых больше нигде не найти, то Yoshi Touch & Go – именно то, что доктор прописал.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Rayman DS

ХУЖЕ, ЧЕМ

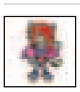


Super Mario 64 DS

КНУТ И ПРЯНИК + -



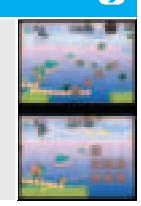
Плюсы:
Свежий, интересный и увлекательный геймплей.



Минусы:
Однообразие режимов и игрового процесса в целом.

Наперегонки!

Touch & Go поддерживает Download Play с использованием одного картриджа. В versus-режиме двое игроков соревнуются, кто из них первым достигнет финиша в игре за Йоши (если вообще достигнет, конечно). Когда один игрок сбивает одним броском несколько препятствий, такое же их количество появляется на пути другого.

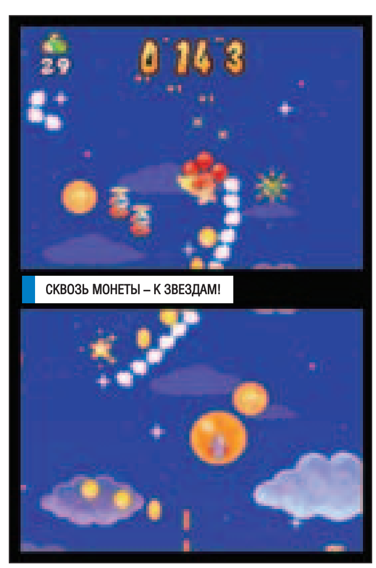




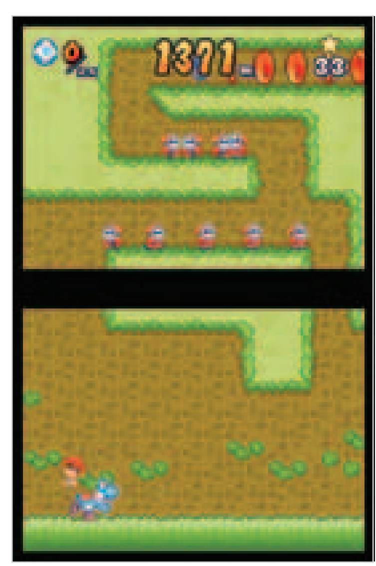
ЕСЛИ В РЕЖИМЕ MARATHON НАБРАТЬ 100 ОЧКОВ, МАЛЮТКА МАРИО НА НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ СТАНЕТ НЕУЯЗВИМЫМ БЕРСЕРКОМ.



ЙОШИ ОЧЕНЬ ТЩАТЕЛЬНО ПРИЦЕЛИЛСЯ ВО ВРАГОВ И ВЫСТРЕЛИЛ. «ОЙ-ОЙ-ОЙ!» – ЗАВОПИЛ ЛУИДЖИ.



СКВОЗЬ МОНЕТЫ – К ЗВЕЗДАМ!





Автор:
Георгий Авдеев
altermann@nightmail.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	City Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	City Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

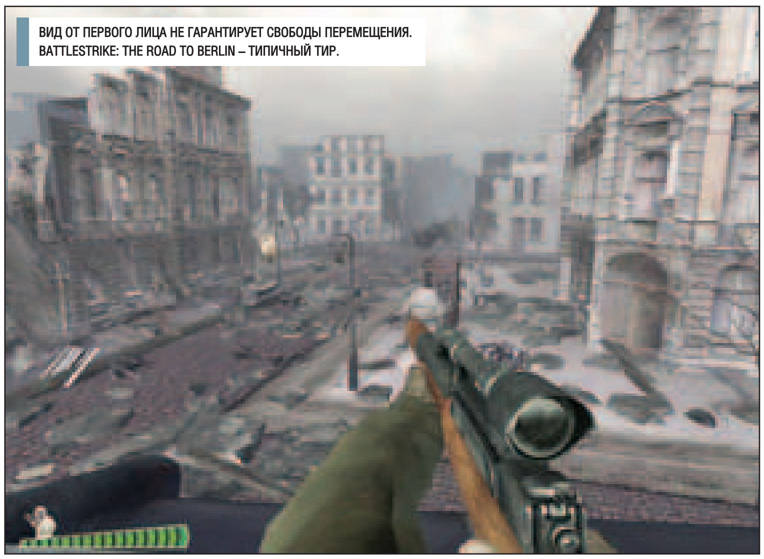
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.city-interactive.com/index.php?page=battlestrike

Battlestrike: The Road to Berlin (Дорога на Берлин)

Красивый вступительный ролик, пафосная музыка, стильное меню – нет ничего опаснее первого впечатления.

Короткая возня с настройками, брифинг – и вот мы уже отстреливаем вражеские истребители из бортового пулемета. В какой-нибудь другой игре наш самолет не выдержал бы нескольких секунд массированной атаки, а главгерой уже болтался бы на парашюте. Но не в Battlestrike. Проходит минута, вторая, а мы все строчим. И лишь на третьей осознаем, что перед нами обыкновенный тир в антураже Второй мировой. Каждая из шестнадцати миссий сводится к бездумному изничтожению вражеских войск. Скудность геймплея восполняется многообразием оружия, из которого нам дают пострелять. Тут и тяжелая артиллерия, и зенитки, и даже пулеметы пилотируемых истребителей. Авторы, однако же, страдают самоповторами. Впрочем, если в начале игры мы косили неприятеля из пулемета, то в заключительной миссии мы войдем в Берлин на танке, пленных не щадя.


ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА НЕ ГАРАНТИРУЕТ СВОБОДЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ. BATTLESTRIKE: THE ROAD TO BERLIN – ТИПИЧНЫЙ ТИР.

Если что и оправдывает игру, так это воздушные сражения. В них и только в них позволяется задавать направление движения – в остальных миссиях мы несемся к концовке, как по рельсам. До земли меж тем долететь не получится – бутафорская она, нарисованная. Что не смущает вражеских пилотов – обходные маневры они делают на бреющем полете.

Сюжета в игре как такового нет: брифинг разве что худо-бедно объясняет неизбежность каждой миссии. С технологической основой игры та же история – «самописный» мотор способен выдать лишь куцую картинку с испаряющейся бронетехникой. Скрашивает впечатление только физический движок Tokamak: всевозможные взрывы и рикошеты смотрятся пристойно. Все это не шибко сказывается на геймплее: Battlestrike как был, так и остается тиром, пусть и скрещенным с авиасимулятором. Хочется верить, что вы предпочтете осаду тридцатой высоты аркадным потасовкам по дороге на Берлин. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **5.5**

Наше резюме:
Незамысловатый тир в декорациях Второй мировой – забудьте о пробежках с автоматом.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ

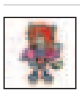

Mortyr 2: For Ever

ХУЖЕ, ЧЕМ


The Great Escape

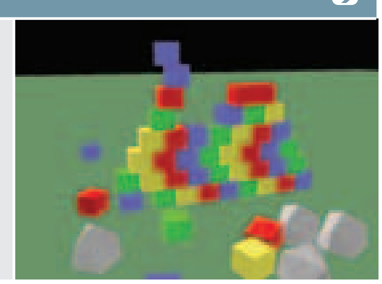
КНУТ И ПРЯНИК + -


Плюсы:
Разнообразная бронетехника, неплохой физический движок, легкость в освоении, красочное меню.


Минусы:
Затянутый игровой процесс, скучные миссии, затрудненное движение, посредственная графическая технология.

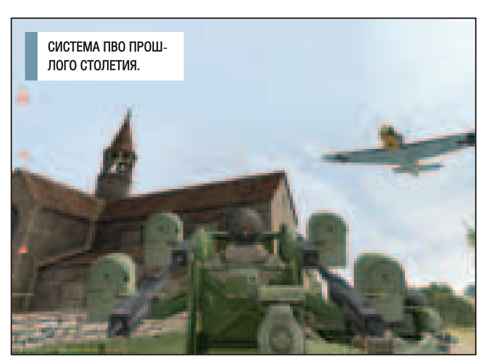
Магнитная ловушка

Среди прочих физических движков Tokamak никогда не пользовался большой популярностью. Недостаточно документированный и неустойчивый, хотя и обладающий парой достоинств, – почему же разработчики Battlestrike выбрали именно его? Наверное, потому, что Tokamak отныне распространяется бесплатно.




АРКАДНОСТЬ И ЗРЕЛИЩНОСТЬ ВОЗДУШНОГО БОЯ.


СИНЕЕ НЕБО, ЧЕРНАЯ СМЕРТЬ.


СИСТЕМА ПВО ПРОШЛОГО СТОЛЕТИЯ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **XBOX** | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	From Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.sega.com/gamesite/otogi2

Otogi 2: Immortal Warriors

Сакура снова в цвету. / Дух самурая не сломлен / проблемой 2000.

Отличная задумка не гарантирует статус хита. Задумку надо еще воплотить как следует – чтобы игра вышла именно такой, какой ее видели творцы. Часто попадаются стопроцентные хиты, загубленные посредственной реализацией, дизайнерской ленью и программистской глупостью. Совсем не такова Otogi 2: у нее есть идеальное воплощение, но нет удачной задумки.

ВЕСЕЛУХА!

Первая часть Otogi вышла три года назад, сиквел был создан всего за год, но до берегов Старого Света игра добиралась на удивление долго. Серьезное отличие от первой игры одно: теперь в нашем распоряжении не один воин, а шестеро. Перед выбором задания вам скажут, какой из героев больше всего подходит для этого уровня. Сюжет, как и раньше, хочется описать короткой строкой: «могучие герои изводят демонов, оккупировавших средневековую Японию». Такие же истории любят рассказывать авторы Onimusha и доброго десятка других игр, но вряд ли среди них найдется хоть одна, напоминающая Otogi.

Изюминки игры – полностью разрушаемые уровни и воздушные сражения. На «полностью разрушаемых уровнях» рубаки и вправду могут сравнять с землей все что угодно. Скалы, ворота, храмы, хижины – если захотеть, можно превратить карту в выжженную пустыню, сокрушив все, что попадается на глаза. Здания рушатся за доли секунды, мечи сверкают в воздухе и опускаются на демонов, счетчик ударов в комбо за несколько секунд выходит на сотни, враги прут со всех сторон, средневековые охотники за призраками носятся по карте, как ошпаренные – о да, это Otogi. Новые персонажи спуску нечисти не дадут: один может хватать врагов и швырять их в стороны, а другой превращает двойной прыжок в тройной, тройной в четверной, четверной в пятерной – выше только звезды! Вторая изюминка Otogi – то, что герои в любой момент могут взлететь в воздух и лупить там демонов ничуть не хуже, чем на земле. На самых запоминающихся уровнях воители так и вовсе земли ногами не касаются – выписывают пируэты исключительно на высоте птичьего полета.

При всем этом Otogi 2 – лишь восхитительный движок в поисках геймплея. Удивительному мотору нет равных не только на Xbox, но и на любой другой консоли. Уровни выглядят совершенно потрясающе, спецэффекты заливают экран разноцветными искрами, демоны погибают в снопах синего пламени, а разломанные строения осыпаются на землю обломками стройматериалов. Сделать внятный скриншот с Otogi 2 удивительно сложно: герой никогда не стоит на месте, он все время летит, спешит, колет, рубит, режет, вокруг роятся демоны, пылают огни. Если вы не понимаете, что происходит на картинках, не волнуйтесь. Чтобы понять Otogi, нужно играть в Otogi.

СКУКОТА

А когда поиграешь как следует, проходит и мальчишеская влюбленность, и головокружение от успехов. Не может быть, чтобы в хорошей экшн-игре в девяти уровнях из десяти задача была «убить всех» – а именно так обстоят дела в Otogi. Вставленные между уровнями видеоролики настолько невразумительны, что, кажется, не смотри их совсем – и ничего не потеряешь. Ролевые элементы – с боку припека. Значения параметров, которыми описаны герои, с самого начала игры зашкаливают за сотню, и увеличение атаки с трехсот пятидесяти у. е. до трехсот семидесяти у. е. решительно никак не задевает. Ка-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Тех же щей, да погуще влей. Все это мы уже видели в первой части Otogi, а от недостатков за год можно было и избавиться.

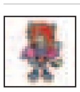
Больше! Дольше!

Тем, кто одолел основную кампанию за какие-то 15 часов, авторы игры предлагают особый бонус: пройти сюжетную кампанию еще раз. Движок сохраняет все предметы и весь набранный героями опыт – и дает игроку шанс открыть все секреты, отыскать все спрятанные области и раздраконить когда-то страшных демонов с первых уровней.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Разрушаемый игровой мир, шесть непохожих друг на друга героев, привлекательная боевая система, интересный древнеяпонский сеттинг.



Минусы:
Неукрощенная камера, отсутствие четкой сюжетной линии, слишком сложные задания, чересчур суматошные битвы.



ТАК ВЫГЛЯДИТ НЕТРОНУТЫЙ УРОВЕНЬ. ЧЕРЕЗ МГНОВЕНИЕ БОЛЬШОЙ ЧЕЛОВЕК С МОЛОТОМ РАЗРУШИТ ЭТОТ МИР ДО ОСНОВАНЬЯ.





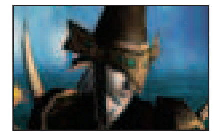
ЛЕТАЮЩИЙ ПЕНЬ ИЗГОНЯЕТ ДЕМОНОВ БОЕВЫМ ШТУРВАЛОМ!



В ПРАВОМ НИЖНЕМ УГЛУ – «ПОЛОСКА ЗДОРОВЬЯ». НУ, КТО РАЗБЕРЕТСЯ, КАК ОНА РАБОТАЕТ?

АЛЬТЕРНАТИВА

БОЛЬШЕ, ЧЕМ



Otogi: Myth of Demons

ХУЖЕ, ЧЕМ



Ninja Gaiden



мера, которую столько кляли рецензенты первой Otogi, снова упрямится и отказывается повиноваться, подчас трудно даже разобрать, кого мутузит главный герой. Интерфейс чрезмерно запутан: чтобы просто сохранить игру, приходится каждый раз между уровнями лезть в подменю «опций», а понять, как работает обычная «полоска здоровья», получается отнюдь не с первого раза. Ближе к концу игры уровни становятся настолько сложными, что игрок вынужден возвращаться к пройденным этапам и одолевать их заново, прокачивая персонажей, а ломиться в уже освоенные задания с любимой миссией – «убить всех» – особой радости нет. Otogi срочно нужен грамотный сюжет. Присобачить к такому движку историю уровня Onimusha – и стопроцентный хит в кармане. Сейчас игра слишком быстро раскрывает карты. Все самое интересное, что есть в Otogi 2, можно увидеть за первые десять минут игры. Дальше ждет однообразная резня и очень много статистики скучных (но красивых, ничего не попишешь) персонажей. А если еще и вспомнить, что Otogi 2 мало чем отличается от первой Otogi... ■

Все самое интересное, что есть в Otogi 2, можно увидеть за первые десять минут игры.



Havoc mode

Надоело «убивать всех»? В Otogi 2 есть отдельный havoc-режим, в который вынесены необычные уровни и странные задания. Так, на одной из карт необходимо на время разломать сто штук традиционных японских ворот-тори. За успехи в этом режиме воителей наградят мощными мечами-кладенцами и прочими артефактами, которые ой как пригодятся в основной кампании. Знамо дело, за красивые глаза одолеть эти уровни не получится; любой из них значительно сложнее заданий из сюжетной кампании. Движок сохраняет результаты лучших прохождений за каждого из персонажей и поощряет тех игроков, кто старается побить свой же рекорд.



В ОДНОМ OTOGI 2 НЕ ОТКАЖЕШЬ. НА КАРТИНКАХ ВСЕ ГЕРОИ – ПИСАНЫЕ КРАСАВЦЫ. ДАЖЕ ЛЕТАЮЩИЙ ПЕНЬ С БОЕВЫМ ШТУРВАЛОМ.



ОТСЕЯВ ТЫСЯЧИ СКРИНШОТОВ, МЫ ТАКИ СМОГЛИ ПОДОБРАТЬ ДЛЯ ВАС КАРТИНКИ, ГДЕ БОЛЕЕ-МЕНЕЕ ЯСНО, ЧТО ПРОИСХОДИТ.

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Родители дяди Федора подарили почтальону Печкину:

А) Велосипед
Б) Фоторужье
В) Кота Матроскина

2. «Девичья фамилия» братьев Пилотов:

А) Пилотовы
Б) Колобки
В) Кличко

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 июля. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 11/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

HOMEWORLD: CATACLYSM



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Homeworld: Cataclysm
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra On-Line
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Barking Dog Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 266 ГГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (4 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/hw_cataclysm

РЕЗЮМЕ:
Старая-добрая и до сих пор непревзойденная космическая стратегия. Хотя, пожалуй, слишком уж старая.





Путь этого дополнения к Homeworld до российских прилавков был, прямо скажем, долог. Шутка ли, оригинал вышел целых пять лет назад. Впрочем, за все это время нам так и не показали ничего лучшего. Да, Nexus переплюнул все космические стратегии по качеству графики, но разочаровал скудноватым геймплеем. Homeworld же по-прежнему остается самой продуманной и масштабной игрой жанра, а сей add-on может порадовать фанатов несколькими новыми кораблями и, как всегда, невероятно закрученным сюжетом. В нем наконец-то можно будет спокойно разобраться – игра отлично переведена на русский язык. Словом, вы сможете получить море удовольствия, если, конечно, не испугаетесь допотопной графики.

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 3D-2: ТАЙНА КЛУБА СОБАКОВОДОВ



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Братья Пилоты 3D-2: Тайна клуба собаководов
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** «К-Д ЛАБ»
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 700 ГГц, 64 Мбайт RAM

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/piloty_sobakovod

РЕЗЮМЕ:
Дубль два. Продолжение замечательной игры, напрочь лишенное какого-либо своеобразия.





Неугомонным братьям Пилотам не сидится на месте, в отличие от разработчиков из «К-Д ЛАБ», которые явно не спешат освежить серию. Не успели доморощенные детективы разобраться с огородными вредителями, как мультяшный мир потрясло новое преступление – похищен водолазный костюм знаменитого исследователя Фоки Малдырина. Собственно, кроме сюжета ничего и не изменилось. Нас ждет та же приятная трехмерная графика, те же поначалу забавные шуточки и довольно простые головоломки, отличающиеся порой полнейшей несуразностью. Впрочем, если вы еще не пресытились похождениями потешной парочки, то непременно зарядитесь хорошим настроением, пытаясь выяснить, как замешан во всей этой истории клуб собаководов.

SENTINEL: СТРАЖ ВРЕМЕНИ

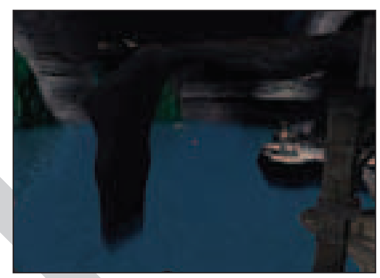


- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Sentinel: Descendants in Time
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** The Adventure Company
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI / «Руссобит-М»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Detalion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.2 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://sentinel.tacgames.com

РЕЗЮМЕ:
Очень красивый трехмерный квест. Неплохо, но вот головоломки могли бы быть и поразнообразнее.





Запутанный сюжет Sentinel погружает нас в мир таинственных Тастанских гробниц – последних останков некогда великой цивилизации. Где-то там кроются несметные сокровища и невероятные технологии древних мастеров. Но путь к ним преграждает коварный и непобедимый Страж времени... История не лишена своеобразия, чего не скажешь о классическом геймплее. Пейзажи великолепны, но за ними скрываются лишь простейшие головоломки из разряда «подбери код» и бесконечная беготня по разным зонам. К счастью, все это сдобрено сюжетными вставками и репликами протагониста – вот над чем пришлось потрудиться локализаторам. Красивая, но шаблонная и пресноватая игра – обычно мы называем такие проходными проектами.

ТРОЕ ИЗ ПРОСТОКВАШИНО: В ПОИСКАХ КЛАДА



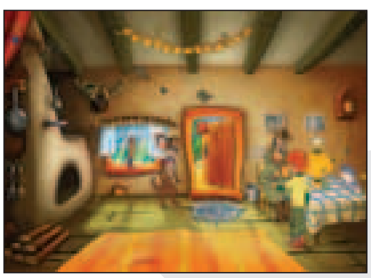
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Трое из Простоквашино: В поисках клада	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Paradise
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

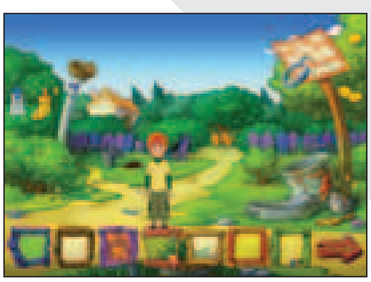
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.2 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/prostokvashino

РЕЗЮМЕ:

Очаровательный квест, который понравится не только детям, но и их великовозрастным родителям.





Ох, до чего же приятно увидеть любимый мультфильм на экране монитора. Исключительно детской забавой этот квест не назовешь. По крайней мере, на «Игрограде» его с упоением «терзали» самые что ни на есть «большие дяди». Правда, и местный мир, и главные герои немного непохожи на то, что было создано советскими мультипликаторами. Матроскин растолстел на молоке, а дядя Федор щеголяет модными шмотками. Зато озвучка не подкачала. Конечно, знакомых голосов ждать не приходится, но и эти хороши. Само собой, любую задачку можно разделать под орех в мгновение ока. Большего от «Простоквашино» и не требовалось: главное ведь – обаяние мультфильма. А его разработчики сохранили... ■

МИРОТВОРЦЫ: ВОЗМЕЗДИЕ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Joint Operations: Escalation	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NovaLogic
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	NovaLogic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 150

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.snowball.ru/vozmezdie

РЕЗЮМЕ:

Прекрасное дополнение к одному из лучших военных шутеров. Плюс великолепная локализация.

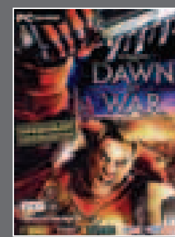




Подлинник полностью оправдал название и породил настоящий «тайфун» в рядах геймеров. Добротная кампания, полсотни видов оружия, разнообразная техника и сетевая игра на сто пятьдесят человек – таким и должен быть шутер. Это дополнение поднимает планку еще выше – улучшенная графика взбодрит новичков, а ветеранам придется по вкусу усовершенствованный баланс. Впрочем, шут с ними, с этими новыми винтовками и пулеметами: нам наконец-то позволили покататься на танках и мотоциклах. Никуда не делась полюбившаяся еще по первой части российская озвучка – с полковником Дредли не соскучишься. Словом, add-on удался, хотя интерактивности окружения «Миротворцам» по-прежнему не хватает. Но это не такой уж и большой недостаток. ■

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Warhammer 40.000: Dawn of War	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

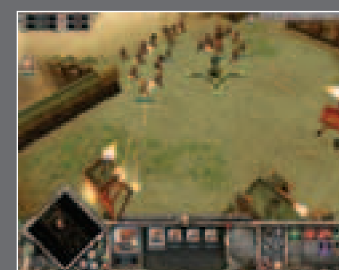
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.3 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru

РЕЗЮМЕ:

Одна из самых зрелищных стратегий. Орки-рэпперы против сил Хаоса в знаменитой вселенной Warhammer 40k.







Прошлый год выдался на редкость щедрым для почитателей стратегий всех мастей. И пусть до сих пор не угасают споры, какое из творений следует признать лучшим, этот проект останется вне критики. Игра настолько ярка и непохожа на остальные, что даже и сравнить-то не с чем. Никто и помыслить не мог, что из настольного варгейма можно сделать столь зрелищную реально-временную стратегию...
Дизайн иначе как выдающимся назвать нельзя. Создатели не просто безупречно воссоздали мир Warhammer 40k – они сумели мастерски изобразить каждую царапину на броне солдата, каждый камушек под ногами солдат, каждую из миллиардов выпущенных пуль. Забудьте о застывшей в небе камере – в Dawn of War она то парит в облаках, то камнем падает вниз, показывая мельчайшие детали. В движок зашиты и великолепная механика, и сказочные спецэффекты. Причем запросы к компьютеру довольно скромны. Баланс на высоте, а тактических приемов бессчетное множество, что и подтверждает руководство пользователя толщиной в палец. Последнее прекрасно переведено на русский язык, равно как и сама игра. Все четыре расы – от бравых космодесантников до шалопаев-орков – разговаривают теперь на понятном нам языке. И, если вы считаете себя ценителем стратегий, то просто обязаны их услышать. ■

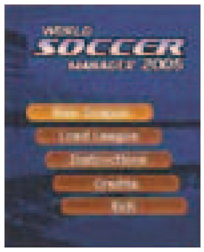
НОВОСТИ

Мобильные телефоны дышат в спину компьютерам.

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



БОЛЬШОЙ ФУТБОЛ



Все больше игровых жанров находит свое воплощение на экранах мобильников. Вот и компания Mobility Zone недавно выпустила самый настоящий футбольный менеджер – World Soccer Manager 2005.

В нем присутсвуют все основные элементы «старших» компьютерных аналогов – покупка и продажа игроков, организация доходов и многое другое. Можно даже выбирать экипировку спортсменов и самолично расставлять футболистов на поле. Конечно, управлять ими во время матча напрямую невозможно, зато к вашим услугам огромный выбор тактических приемов. Цель игры очевидна – пробиться в число шестнадцати команд в «Мировую Лигу Футбола» и, само собой, стать чемпионом. В ближайшее время игра будет локализована, а значит, отечественные геймеры смогут попробовать привести родную сборную к победе. ■

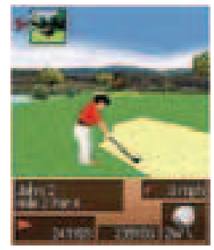
4 ГИГАБАЙТА В КАРМАНЕ

Компания Nokia анонсировала очередной мобильный телефон нового поколения из своей N-серии. Аппарат под индексом N91 сможет похвастаться корпусом «слайдер» из нержавеющей стали, 2-мегапиксельной камерой и полным набором других самых современных возможностей.

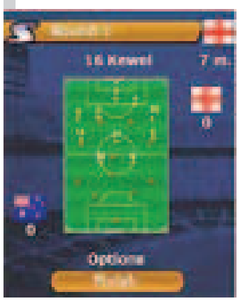
Но основная его изюминка – наличие 4-гигабайтного (!) винчестера, позволяющего записать на телефон тысячи игр или музыкальных композиций. Разработчики сделали ставку именно на последнее и оснастили «трубку» полнофункциональным mp3-плеером, способным проигрывать большинство музыкальных форматов, а также специальными кнопками и наушниками с пультом дистанционного управления.

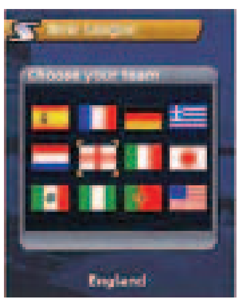
Какие из новейших игровых платформ будет поддерживать этот аппарат, пока остается загадкой. Но, как и на большинство из последних телефонов Nokia, на него можно будет установить любую Java-игру или приложение, использующее операционную систему Symbian OS. Новинка должна появиться в продаже уже этим летом. ■

НАСТОЯЩИЙ ГОЛЬФ

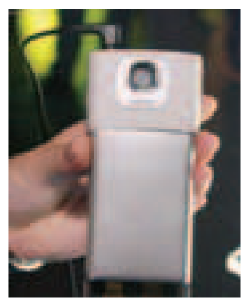


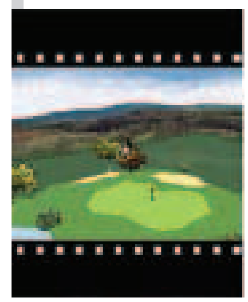
Поскольку большинство выпускаемых сейчас телефонов поддерживает платформу 3D-Java, разработчики мобильных игр в спешном порядке осваивают «третье измерение». На днях и компания InfoSpace заявила о выпуске финальной версии GolfClub 3D. Главная особенность этого симулятора – огромное поле для гольфа. Размах в восемнадцать лунок – весьма солидный результат для мобильных игр. В остальном же все довольно обыденно. Вы можете выбирать силу и направление удара, исходя из расстояния до цели, а также с учетом силы и направления ветра. Никаких специальных возможностей или особых режимов игры не ожидается, да они и не требуются. Ведь это пока единственный трехмерный гольф для мобильных телефонов, и скоро мы напишем о нем более подробно. ■













ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,

ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ) СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games
Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

BLADE: TRINITY
97532490096

Motorola E398
Motorola E550
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V535
Motorola V550
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Panasonic X60
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Samsung E310
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E810
Samsung E820
Samsung X460
Samsung X600
Sharp GX10
Sharp GX15
Sharp GX20
Sharp GX25
Sharp GX30
Siemens M55
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens SL55
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

HIGHWAY RACER
97135240096

Nokia 3100
Nokia 3300
Nokia 3410
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 6310i
Nokia 6600
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Sharp GX10
Siemens C55
Siemens M50
Siemens M55
Siemens MT50
Siemens S55
Siemens SL55
SonyEricsson T610

CLAUSTROPHOBIA
97435660096

Motorola T720
Motorola V300
Motorola V303
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3520
Nokia 3530
Nokia 3560
Nokia 3595
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Samsung E700
Samsung E710
Samsung P400
Sharp GX10
Sharp GX20
Sharp GX22
Sharp GX30
Sharp GX32
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens SL55
Siemens SX1
SonyEricsson Z600

ELEKTRA
97533310096

Motorola E1000
Motorola E398
Motorola E550
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V535
Motorola V550
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Samsung D500
Samsung E310
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E810
Samsung E820
Samsung X460
Samsung X600
Samsung Z105
Samsung Z107
Sharp GX10
Sharp GX15
Sharp GX20
Sharp GX25
Sharp GX30
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S65
Siemens SL55
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

TITANIUM HAWK
97436610096

Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3520
Nokia 3530
Nokia 3560
Nokia 3595
Nokia 3600
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Sharp GX10
Sharp GX10i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010

BLAST RABBITS
97435490096

Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia N-Gage
Samsung C100
Samsung C110
Samsung X100
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CXT65
Siemens CXV65
Siemens M55
iemens MC60
Siemens MT50
Siemens MT65
Siemens S55
Siemens S56
Siemens S57
Siemens S65
Siemens S65V
Siemens SL56
Siemens SL65
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T628
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z105
SonyEricsson Z500a
SonyEricsson Z500i
SonyEricsson Z600
SonyEricsson Z608

SCOOTER LOVERS
97138320096

Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3520
Nokia 3530
Nokia 3560
Nokia 3595
Nokia 3650
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6650
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Panasonic X60

BLADE: TRINITY

РАЗРАБОТЧИК:	Mforma
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.mforma.com

Компания Mforma решила удариться в комиксы и выложила немаленькую сумму за лицензию практически на все хиты от Marvel Comics, включая похождения вампира-полукровки. Только широкая улыбка Уэсли Снайпса им оказалась не по карману. Впрочем, разве такое разглядишь на двухдюймовом экране...

Сюжет игры дублирует одноименный фильм, но это не имеет никакого значения. Ваше имя – Блейд, у вас есть большой посеребренный меч и плохое настроение. Вывод один: сотням слоняющихся по улицам кровососов сегодня не повезет. Вот вам и вся история.

Помогать в истреблении упырей будут двое друзей, но особо на их поддержку рассчитывать не стоит. Тем более с таким-то арсеналом она и не нужна. Помимо молодецкой шашки полагаются большая пушка, серебряные колы (никак, дефицит с осиной) и самонаводящиеся сюрикены. Да-да, с появлением этого чуда антивампирской мысли половина боев становятся попросту не интересными. Достаточно выпустить с порога пару «звездочек» и уже можно любоваться бойней на экране.

К счастью, время от времени на огонек заглядывает главный кровопийца Дрейк, с которым этот номер не проходит, – придется помахать мечом.

А на это и посмотреть приятно – такая детализация редко встречается в мобильных играх, а тут еще и качественная анимация в придачу. Причем это никак не отразилось на размерах уровней. Только взгляните на встроенную мини-карту – здесь есть где погулять! Главное быть аккуратнее с управлением. Нажав кнопку удара, вы потеряете контроль за Блейдом, пока он не завершит трюк. Так что советую целиться лучше... Но в итоге у разработчиков получился отличный зубодробительный боевик, к тому же требующий немало времени для прохождения. ■



HIGHWAY RACER

РАЗРАБОТЧИК:	Mr.Goodliving
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.mrgoodliving.com

Главный недостаток практически любых мобильных гонок – почти не отличающиеся друг от друга мотоциклы и машины. Самое большое, на что можно рассчитывать, – прокачка нескольких водительских навыков.

В этот же раз перед вами настоящий «три в одном». Три гонщика, три мотоцикла, три абсолютно непохожих стиля езды. Здесь каждый сможет выбрать себе байк по вкусу. К вашим услугам крутой рокер Чейс на настоящем «Харлее», австралиец Спайк на мощном «Круизере» и юная японка на скоростном «спортстере».

Первый едет, как танк, неспешно и спокойно объезжая препятствия, второй являет собой золотую середину между крутым рокером и быстрой японкой, ну а последняя несется сломя голову, сбирая все барьеры на своем пути. Состязаться предстоит на шести больших и непохожих друг на друга трассах. Спуски, подъемы, резкие повороты... Научиться управлять каждым из мотоциклов действительно непросто. Зато потом езда будет доставлять настоящее удовольствие.

К тому же на местные пейзажи стоит посмотреть. Дороги очень неплохо оформлены, и даже задники заслуживают отдельного комплимента. Пока что это самые красивые мотоциклетные гонки на мобильных телефонах. Вот только соревнуясь сразу с тремя одинаковыми Чейсами и пятью Спайками, чувствуешь себя глуповато – ну неужели противников нельзя было раскрасить по-разному. Но это уже придирки, а в остальном у игры практически нет недостатков. ■



CLAUSTROPHOBIA

РАЗРАБОТЧИК:	Microforum
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

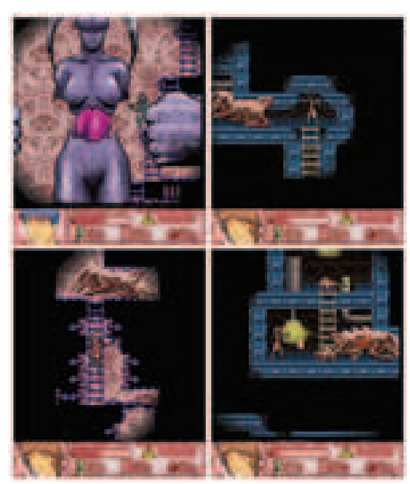
ОНЛАЙН:
http://www.microforuminternational.com

Сюжеты о пришельцах, в очередной раз захвативших Землю, вызывают уже не меньшее раздражение, чем спасение принцесс и истребление драконов. Но что уж поделаешь – труба зовет, и бравым героям опять предстоит сражаться с полчищами Чужих, до боли напоминающих мутировавших болонок. Мало того, эти кошмарные твари еще и обитают в подземных лабиринтах. Вы ведь не страдаете клаустрофобией?

Для пущего комфорта в начале можно выбрать себе протагониста – мальчика или девочку. Иначе и не скажешь, ведь графика выполнена в забавном мультяшном стиле. Впрочем, она-то нареканий не вызывает – дизайнеры потрудились на славу, не поленившись уделить внимание мелким деталям.

Тупо идти напролом, как в большинстве стрелялок, вам не придется. Уровни огромны, и для удобства игрока здесь есть даже мини-карта, показывающая уже посещенные зоны. По пути к матке пришельцев нас ждет куча разнообразных бонусов, вроде патронов и аптечек. Жаль только, нового оружия не светит.

Зато каждая из семи миссий напичкана секретами, раскрыв которые можно повысить свой окончательный рейтинг. Хотя, если вы захотите пройти игру до конца, приготовьтесь одержать над пришельцами верх на всех четырех уровнях сложности. Это один из немногих шутеров, для прохождения которого требуется несколько часов. Но вряд ли вам успеет надоесть настолько красивая стрелялка. ■

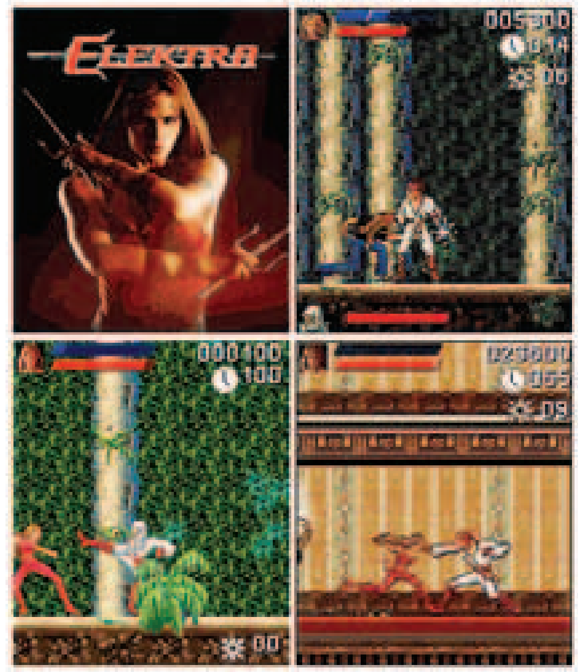


ELEKTRA

РАЗРАБОТЧИК:	Mforma
ЖАНР:	action / fighting
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.mforma.com

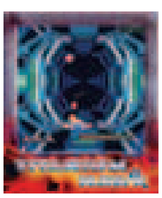
Похоже Mforma денег на ветер не бросает – вторая созданная компанией по комиксам Marvel игра оказалась ничуть не хуже первой. Конечно, дизайн уровней не идет ни в какое сравнение с Blade: Trinity, но у нее есть и свои достоинства. Например, очаровательная Дженнифер Гарнер в главной роли.
В глаза сразу бросается высокая динамика происходящего. Электра стремительно бежит вперед, молниеносно разделываясь с врагами. Ведь таймер ждать не будет, а на каждый из тринадцати уровней отведено совсем немного времени.
Практически для любого противника будет достаточно пары взмахов кинжалами, но они и сами не лыком шиты. Поэтому героиня умеет уклоняться от их атак, а если дело запахнет керосином – использовать брутальный супер-прием, отнимающий, впрочем, немало сил. Восполнить их можно, осушив пару бутылок со специальными зельями, которыми изобилует каждая карта.
Уже спустя несколько минут играть становится вдвое интереснее – к нашей протеже присоединяется юная напарница. После этого можно переключаться между персонажами в любой момент. Отличаются они лишь внешним видом и вооружением – цеп Эбби бьет гораздо дальше, но намного слабее. А поскольку в конце практически каждой миссии поджидают уникальные боссы с непроизносимыми именами, такое разнообразие оказывается очень кстати. Игра настолько ладно скроена, что действие сосредотачивается именно вокруг героини, а не локаций или врагов. Другими словами, вы сразу вживаетесь в роль и не можете оторваться от экрана. Увы, прорисовка уровней оставляет желать лучшего, но это единственный недостаток игры. Уверен, она обязательно понравится не только преданным фанатам Электры. ■



TITANIUM HAWK

РАЗРАБОТЧИК:	elkware
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.de





Вселенную в который раз захватили злобные пришельцы, и никому кроме «Титанового Ястреба» не под силу их одолеть. Непонятно, как наш супер-корабль занесло в этот странный тоннель, но сражаться с инопланетной заразой предстоит именно здесь.
Вы, наверное, уже заметили, что игра абсолютно уникальна. Псевдотрехмерная графика, пусть она и не отличается излишним лоском, освежила застоявшийся жанр шутеров. «Труба» абсолютно пряма, поэтому на рассчитывайте на управление, как в настоящих 3D-проектах. У корабля есть десяток позиций, между которыми он может перемещаться. Увидели вдалеке врага, вышли на цель, выстрелили... Повторить до бесконечности.
Чтобы не стало скучно, заготовлен и стандартный набор шутера – всевозможные бонусы к броне и несколько видов оружия. Играть можно практически бесконечно, да и наш корабль необычайно живуч. Если бы управление было чуть более мягким, Titanium Hawk мог бы сойти за настоящую трехмерную игру. ■



BLAST RABBITS

РАЗРАБОТЧИК:	donetskiy
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.playmobile.ru

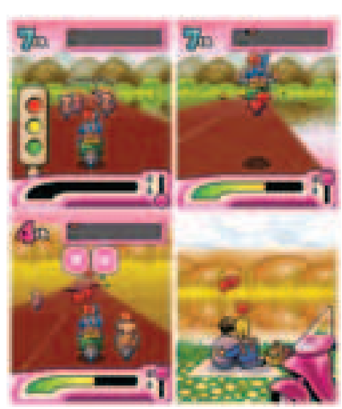


Один кролик – ужин, два кролика – меховая шапка, а три – настоящая банда лесных террористов. Под покровом ночи они запасаются парой мешков гранат и выходят на свое темное дело... Обнаружив очередную жертву, один из ушастых подпрыгивает повыше и, аки пикирующий бомбардировщик, бросает на нее заряд. Хитрость состоит в том, что управлять нужно тремя кроликами одновременно, не считая схваток с боссами, – тогда один из них берет огонь на себя. А погибших тут же заменяют новобранцы – желающих порезвиться предостаточно! Это очаровательная и сделанная с юмором игра, которая здорово поднимает настроение. И спешим заверить, при ее создании ни один кролик не пострадал. ■

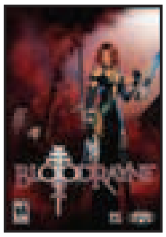
SCOOTER LOVERS

РАЗРАБОТЧИК:	mr.goodliving
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

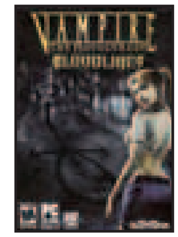
ОНЛАЙН:
http://www.mrgoodliving.com

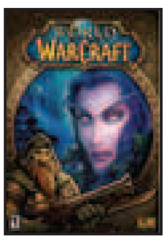
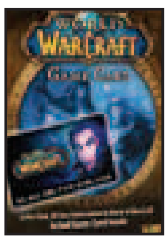
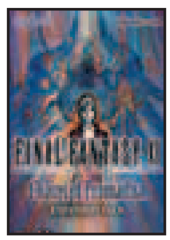
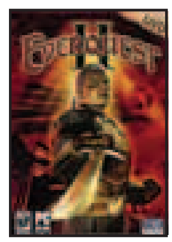


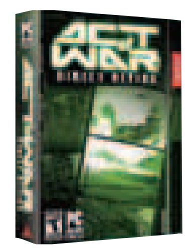
Гонщики на скутерах – люди практичные, а потому совмещают приятное с полезным. А именно – заезды с катанием симпатичных девушек. Тут мало прийти первым, придется еще и привести спутницу в восторг. А для этого нужно лишь высоко прыгать на своем мотороллере да собирать разбросанные по дороге фрукты – девушки не брезгливые, скушают. Игра очень неплохо прорисована, а здешнюю воду и вовсе стоит совать под нос всем разработчикам. Управление легко настолько, что не прийти первым практически невозможно. Может, именно поэтому процесс и надоедает так скоро. Хотя один раз проехать всю трассу все же стоит – уж больно заманчивая награда нас ждет за это. ■









Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

F-Zero AX

Тяжела судьба игровых автоматов в России. Аркадный F-Zero AX был выпущен в Японии одновременно с F-Zero GX для GameCube; версия для игровых автоматов задумывалась как дополнение для домашнего варианта: геймеры могли переносить открытые машины и трассы с консоли на автомат, а успехи в аркаде давали доступ к тайным сокровищам игры на GameCube. Мы нашли кабину F-Zero AX в Москве и лишний раз убедились, что Москва – не Токио.

Наша F-Zero AX из большой и сложной игры превращена в простенькое развлекалово для «казуалов». Из обнаруженной нами машины удалено все самое интересное: блок выдачи и чтения сейв-карт номинально на месте, но не работает. По словам очаровательной девушки-смотрительницы аппаратов, никто на ее памяти не пытался им пользоваться и, скорее всего, техники удалили начинку за ненадобностью. Напомню, что в Лондоне любой игровой автомат с блоком сохранения предлагает вам за лишний жетон получить магнитную сейв-карту. С правой стороны «приборной панели» автомата нашелся разъем для подключения карты памяти от GameCube. Та же милая девушка поведала, что лишнюю дырку в машине пришлось залепить скотчем, чтобы несведущие люди не пихали туда жетоны. Однако даже лишившийся самых интересных возможностей F-Zero AX остается самым интересным автоматом о футуристических гонках на гравилетах будущего из всех, что мы видели в России.
Секрет популярности вот в чем: железная панель, на которой закреплено кресло пилота, обладает такой обратной связью, что только держись. На









1 КРЕСЛО ИГРОКА ОФОРМЛЕНО ПОД КАБИНУ BLUE FALCON, САМОЙ ИЗВЕСТНОЙ МАШИНЫ F-ZERO. 2 ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я РУЛЬ. НА ФОТО ПЛОХО ВИДНЫ МОИ ЖЕЛТЫЕ УШИ, НО ОНИ ЕСТЬ. СПРАВА ОТ МЕНЯ – ПРИЕМНИК ЖЕТОНОВ. 3 ПРЯМО НАД ЭКРАНОМ УКРЕПЛЕНА ПОДРОБНАЯ РУССКАЯ ИНСТРУКЦИЯ С КАРТИНКАМИ. ПОНЯТЬ, ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ, СОВСЕМ НЕ СЛОЖНО. 4 БЛОК ЧТЕНИЯ И ВЫДАЧИ СЕЙВ-КАРТ ОБЩАЕТСЯ С НАМИ НА ДИВНОМ ЯПОНСКОМ ЯЗЫКЕ. ПРОСТИТЕ, МЫ ВАС ВАКАРИМАСЕН.

Срочно в номер!



Sammy USA сообщает о выпуске нового гоночного игрового автомата. Машина называется Faster than Speed и поставляется в вариантах для одного, двух или четырех участников. Сама игра – вариация на тему уличных гонок в духе Need for Speed Underground: восемь тюнингованных машин, шесть трасс, секретные авто, нитро-ускорения и продвинутая система трюков – все это мы не раз видели в консольных играх. Стоит отметить, что Faster than Speed построен на базе Maximum Speed, другого аркадного автомата Sammy USA. Владельцы старой машины могут с помощью несложной процедуры «улучшить» свои автоматы до Faster than Speed.

ХОЧУ!



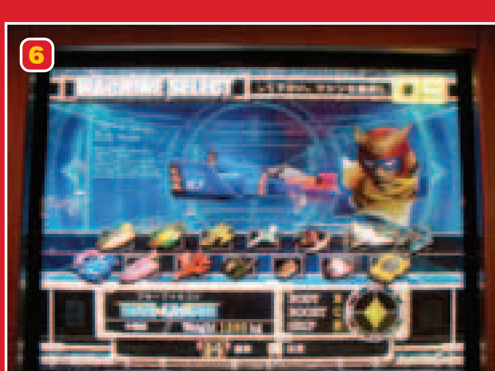
Мы нашли автомат F-Zero AX в Москве, в торговом центре «Калужский», в двух шагах от станции метро Калужская. Где бы вы ни вышли из метро, веселое оранжевое здание центра всюду прекрасно видно. Аркада расположена на третьем этаже центра, напротив залов кинотеатра «Синема Парк». Здесь также стоят шутеры The House of the Dead III и Time Crisis 2, танцевальные Para Para Paradise 2nd mix и Dance Dance Revolution Extreme, гонки Midnight R и Ridge Racer V и еще около десяти машин. Цена жетона – 30 рублей.



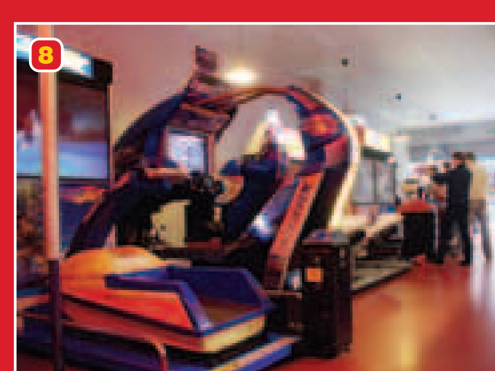
наклонных участках трассы (а их здесь навалом) кресло кренится и шатается, а при резком ускорении или аварии так и кажется, что кто-то сзади долбит ногой по автомату: настолько правдоподобен здешний звук. Музыка и рев моторов раздаются из динамиков, которые укреплены в самом кресле пилота и расположены точно за ушами игрока – и вам отлично слышно, что происходит, и другим посетителям аркады не мешает. К креслу приделан ремень безопасности; если он не застегнут, «кабина» дрожать и вращаться не станет. С правой стороны от руля расположена красная кнопка экстренного выключения моторов, одно нажатие – и кресло застынет на месте.

Кстати о руле. Руль F-Zero AX – отдельная песня. В центре, на месте клаксона, укреплена огромная кнопка Boost, чуть справа – кнопочка Boost поменьше: обе включают суперускорение. Слева от руля расположена кнопка начала игры и четыре разноцветные клавиши смены вида (от «пузом по асфальту» до «с высоты птичьего полета»). Сразу за баранкой вмонтированы два желтые «уха» – они отвечают за стрейф, движение вбок по трассе. Внизу укреплены две педали: справа газ, слева тормоз.

И если на железо автомата грех жаловаться, то установленная в машине игра оставляет желать лучшего. Геймплей обычен для игр серии F-Zero: гоночные болиды будущего парят над трассой на безумных скоростях, заряжаются энергией, пролетая над фиолетовыми полосами и пытаются обойти противников на суперускорении. Вы опускаете жетон и выбираете режим игры: гонка с соперниками или на время, указываете машину и ее цвет (варианты покраски переключаются желтыми «ушами»), подбираете одну из шести трасс. Но даже если вы займете первое место, игра покажет коротенькую заставку и разразится безапелляционным Game Over. И все! Стремиться больше не к чему. F-Zero AX невозможно проходить – играть на автомате интересно лишь до тех пор, пока не займешь первое место. Эх, работал бы здесь блок выдачи карточек сохранения – захотелось бы сыграть не два-три раза, а двадцать-тридцать! Мы продолжаем революцию. Мы покажем этот номер «СИ» людям, которые устанавливают игровые автоматы в российские аркады. Уж конечно, мы будем сообщать вам о самых новых и самых лучших машинах в стране. ■







5 МАЛО КТО ЗНАЕТ, ЧТО ПОД СИДЕНЬЕМ ЕСТЬ МАЛЕНЬКИЙ РЫЧАЖОК, ПОТЯНУВ ЗА КОТОРЫЙ МОЖНО ДВИГАТЬ КРЕСЛО ВПЕРЕД-НАЗАД. 6 НА ВЫБОР – ЧЕТЫРНАДЦАТЬ МОДНЕЙШИХ ГРАВИЦАПП БУДУЩЕГО. 7 СНИМАТЬ СКРИНШОТЫ С ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ – СПЛОШНАЯ МОРОКА. ТО КРЕСЛО ДЕРНЕТСЯ , ТО СОПЕРНИКИ ВПЕРЕД УЕДУТ, ТО СИЯЮЩАЯ ВЫВЕСКА «КАССА» НА ЭКРАНЕ ОТСВЕЧИВАЕТ. 8 F-ZERO AX НЕ ПОЛЬЗУЕТСЯ ОСОБОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ. ПОСЕТИТЕЛИ АРКАДЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ ШУТЕРЫ И ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ.



ВУАЛЯ! И МЫ ПОБЕДИТЕЛИ!







ЗА ЖЕРЕБЬЕВКОЙ СЛЕДИЛО 500 ПАР ГЛАЗ.

Students Cyber Games

Студенты защищали честь вузов с оружием в руках

Геймеров среди студентов – пруд пруди! В этом мы убедились, проведя вместе с сетью Интернет-центров Cafemax и Российской ассоциацией электронных коммуникаций в апреле этого года Students Cyber Games 2005. На протяжении трех недель 128 студенческих команд выясняли, кто из них сильнейший в Counter Strike 1,6 (5x5). Желающих же побороться за главный приз – $5 000 от генерального спонсора, компании Gigabyte – было намного больше. Но правила турнира ограничивали количество участников – 128, иначе турнир растянулся бы не на три недели, а на несколько месяцев.

Со 2 по 22 апреля прошли отборочные туры. В эти дни после учебы команды 44 вузов столицы отправлялись на виртуальные бои. Каждый день поверженные уходили ни с чем, а победившие становились на один шаг ближе к финалу. В итоге в финал вышло 8 команд из МГАУ, РГГУ, МАДИ, МГТУ им. Баумана, МИФИ (2 команды), РГГУ (2 команды). Они-то и сошлись в решающих схватках 23 апреля. Многочисленные болельщики на протяжении 12 часов не отрываясь наблюдали за сражениями. Победные фанфары в итоге зазвучали в честь команды РГГУ (RSUH), занявшей 1 место, МГУ (PDV) – за второе место и бронзовых призеров – команды РГГУ (f.DOM). Они и поделили между собой призовой фонд. Занявшей четвертое место команде МГТУ им. Баумана были вручены бесплатные путевки в студенческий оздоровительный лагерь. Всем остальным финалистам от Cafemax достались сертификаты на бесплатное посещение игровых зон интернет-центров.

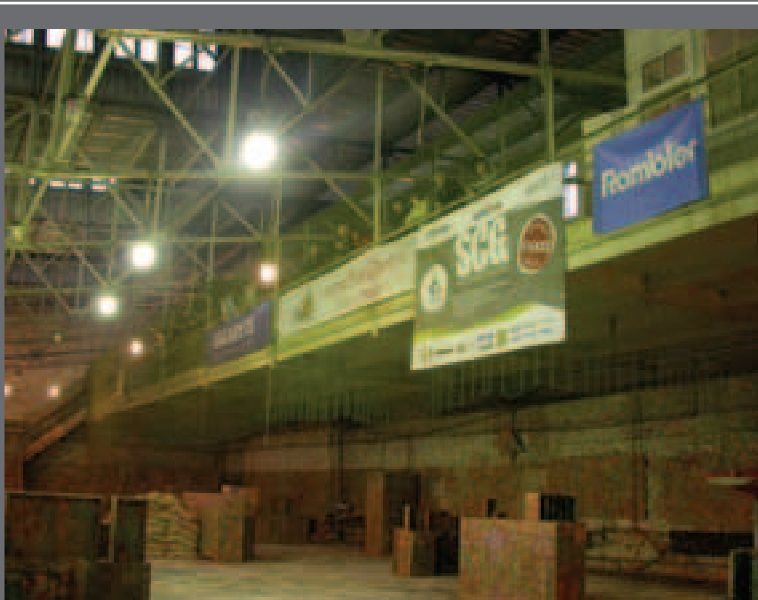
– Это здорово, что организаторы решили провести такой масштабный турнир среди студентов. Все прошло очень хорошо. Почаще бы такие турниры, – делились впечатлениями победители.

– А мы потренируемся и обязательно займем первое место в другой раз, – уверенно заявили проигравшие.

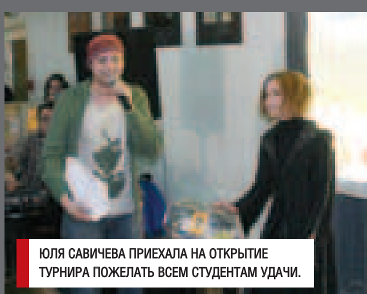
Мы же решили предоставить возможность взять реванш уже на следующий день. Только не на виртуальном поле брани, а реальном. И



Автор:
Максим Баканович
baxx@gameland.ru






ЮЛЯ САВИЧЕВА ПРИЕХАЛА НА ОТКРЫТИЕ ТУРНИРА ПОЖЕЛАТЬ ВСЕМ СТУДЕНТАМ УДАЧИ.







2005



пригласили всех финалистов 24 апреля в пейнтбольный клуб «Ангар-28». Выйти в пейнтбольный финал удалось студентам МИФИ и РГГУ. Более меткими и быстрыми оказались стрелки Российского Государственного гуманитарного университета, команда f.DOM. Но и на этом проверка участников турнира на прочность не закончилась. Победившей команде предстояло сражаться в суперфинале с командой организаторов и партнеров Students Cyber Games 2005. Честь нашего издательского дома защищала хрупкая администратор игровой группы Инна Яшина. Киберспортсмены бились до последнего, достойно защищая звание победителя, однако в итоге не смогли отразить натиск команды организаторов, которым и досталось звание победителя суперфинала. А проигравшим были вручены утешительные призы – подписки на любимые игровые журналы, футболки и бейсболки!

Следующий студенческий турнир по компьютерным играм Students Cyber Games 2005 состоится осенью. ■


КОМАНДА ОРГАНИЗАТОРОВ ПЕРЕД НАЧАЛОМ РЕШАЮЩЕЙ СХВАТКИ В ПЕЙНТБОЛ.


В КОНТРЕ МЫ ТРЕТЬИ, ЗАТО В ПЕЙНТБОЛЕ МЫ ЛУЧШИЕ.





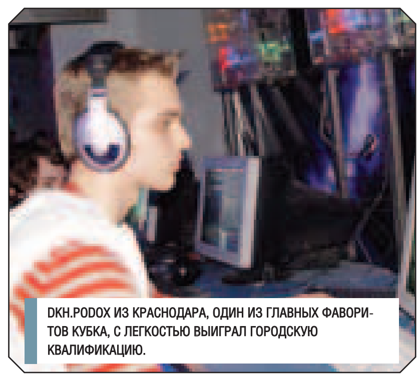
Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В Санкт-Петербурге отгремел второй этап «Турнира 10 городов» по Quake III Arena. Определился еще один финалист, который в октябре сразится за главный приз, предоставленный издательским домом «Гейм Лэнд» и компанией Gigabyte. Об этом читайте далее. Также в сегодняшнем выпуске вас ждут: результаты отборочных на ASUS Spring 2005, итоги Rixhack LAN и CPL World Tour Spain.

ASUS Spring 2005 грядет!

В предпоследние майские выходные в столице состоится очередной турнир из серии ASUS Cup (репортаж в следующем номере). Организаторы соревнований окончательно отказались от традиционной открытой системы кубка и в этот раз проводят сразу девять региональных квалификаций. Учитывая, что на зимнем чемпионате померились силами в общей сложности более 2000 человек, весной ожидается еще больший наплыв игроков. На момент сдачи этого номера журнала завершились отборочные по Counter-Strike 5x5 в Риге (выиграла команда BaltGames.lv) и Минске (путевки на московский финал заработали Tarantul и Katana), а также в дисциплине Quake III Arena 4x4 в Донецке (победу праздновал клан TeamDN) и в Warcraft III: The Frozen Throne в Краснодаре (здесь равных не было PoDoX'у и Xyligan'у). Далее предлагаем список «сеяных» участников, заработавших место в турнирной сетке как призеры предыдущих этапов ASUS Cup. Итак, в номинации StarCraft: Broodwar квоту получили четыре дуэлянта: yAn, Androide, Pomidor, Escape, EX, Advokate. Warcraft III: Flash, Po1nt, Abver, Orangeman, Miker, Armor, BigMan, Zebra, Spail, Deadman. Counter-Strike: Virtus.pro, x4team, ForZe, iTs, e-motion, Rush3D #1, Rush3D #2, Begrip, ClickMouse, Recall. ■


SK.HOT НЕ СЫГРАЕТ НА ASUS SPRING, ТАК КАК В ДНИ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА ОН ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА ФИНАЛ WC3L #7 В ГЕРМАНИЮ.


DKH.PODOX ИЗ КРАСНОДАРА, ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ФАВОРИТОВ КУБКА, С ЛЕГКОСТЬЮ ВЫИГРАЛ ГОРОДСКУЮ КВАЛИФИКАЦИЮ.

Результаты отборочных на ASUS Spring в Екатеринбурге и Киеве:

ЕКАТЕРИНБУРГ:
COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – Mega;
2 место – eOn.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE:
1 место – b4k.Phoenix[pG];
2 место – mega.Prometey.

КИЕВ:
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE:
1 место – iT.Fix.C-club;
2 место – AiroNet.Moonman;
3 место – FuDeS)Fodder;

STARCRAFT: BROODWAR:
1 место – White.Ra[pG];
2 место – k7.Topik.

Все призеры получили путевки на финал ASUS Spring Cup и право на бесплатное участие в турнире. На диске к журналу ищите коллекцию демо-записей и риплеев с отборочных.

Новая версия de_inferno для Counter-Strike: Source

Бесконечная череда патчей для Counter-Strike: Source, похоже, скоро прервется. Разработчики практически перестали выпускать обновления и оставили в покое баланс сторон. Правда, в ближайшее время один Steam Update все же появится, но он будет чисто косметическим. Во-первых, из классической «Контры» будет портирована всенародная карта de_inferno и менее известный уровень de_port. Также полностью преобразится модель контртеррористов. ■


ПЕРЕД ВАМИ DE_INFERNO ДЛЯ CS: SOURCE И НОВАЯ МОДЕЛЬ КОНТРТЕРРОРИСТА.

В Швеции завершился крупный чемпионат по Counter-Strike, Rixhack LAN 2005, в котором приняло участие огромное количество известных скандинавских команд (Eyerballers, Wings, Clan-IT). Основное же внимание болельщиков было сосредоточено на клане NiP, состоявшем из игроков легендарного SK.Swe. «Нипы» начали турнир очень резво, по очереди разгромив Gamingeye и Team9, но затем в стыковочной битве виннеров неожиданно уступили местной сборной солянке с необычным названием Skolpojkarna2. В суперфинале бойцы из NiP смогли выиграть лишь на одной карте из двух, а в решающем матче победа и главный приз в размере $10000 достались их соперникам.

- 1 место – Skolpojkarna2 (dsn, cArn, Red, Snajdan, Goodfella);
- 2 место – NiP (Ahl, SpawN, Hyper, Vilden, HeatoN);
- 3 место – Marvel.

На диске к журналу вас ждут лучшие демки с Rixhack LAN 2005.

Майский турнир по FIFA Soccer 2005

9 мая в городе Пушкине в компьютерном клубе x4 прошел крупный турнир по FIFA Soccer 2005, собравший сильнейших виртуальных футболистов со всех уголков России. Среди участников были неоднократные призеры состязаний World Cyber Games Russian Preliminary. Как уже повелось, темп матчам задавали питерцы во главе с двукратным чемпионом WCG RP, Alex'ом, который совсем недавно вернулся с Samsung Euro Cyber Games Championship с серебряной медалью, где проиграл лишь представителю традиционно сильной Германии. Также обрадовало, что наконец-то в Москве появился свой крепкий орешек – юный Armanius сначала отправил одного из главных фаворитов на победу, Adidas'a, в сетку лузеров, а затем только по меньшему количеству забитых на чужом поле мячей уступил Pik'е («золоту» World Cyber Games 2003 Russian Preliminary). Ну а первое место занял x4.Alex – в полуфинале виннеров он с небольшим преимуществом одолел Wer'a, а затем дважды уверенно разгромил Пику (11:3 и 7:2). ■

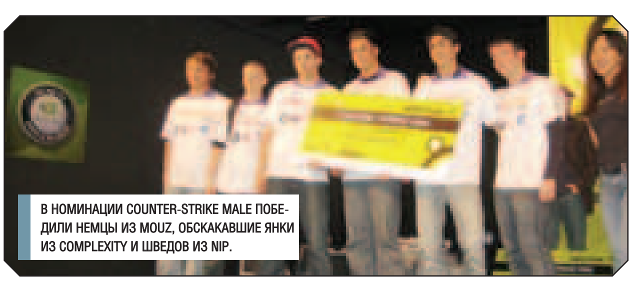

X4.ALEX – ОДИН ИЗ САМЫХ УСПЕШНЫХ ГЕЙМЕРОВ РОССИИ, В ЧЬЕМ АКТИВЕ ПОБЕДЫ НА CLIKARENA И WCG RP 2002-2004.

РЕЗУЛЬТАТЫ МАЙСКОГО ТУРНИРА:

1 место	x4.Alex	15000 рублей;
2 место	x4.Pika	10000 рублей;
3 место	Armanius	5000 рублей.

CPL World Tour Spain

В период с 29 апреля по 1 мая в Барселоне (Испания) состоялся второй тур CPL World Tour Painkiller. Соревнования собрали невиданное количество бойцов с мировыми именами, начинавших свою киберспортивную карьеру как с Quake III Arena, так и с Unreal Tournament и Counter-Strike (Gopher, Neok, Akiles, Daler, Gellehsak, Vicious, Wombat, Fatal1ty, Rocketboy, BurnieDeath, Destrukt). Нашу страну представлял LeXeR из Санкт-Петербурга, один из немногих россиян, мастерски играющих в шутер от People Can Fly. Дебютировал отечественный дуэлянт весьма удачно, разделавшись в первом туре с американцем Cbnz, а затем с Maddog'ом из Голландии. В третьем же раунде питерцу со счетом 2:1 удалось победить итальянскую звезду UT2004 – ForresT'a, чемпиона WCG 2004 Grand Final. Правда, на этом успехи Лексера закончились. Несмотря на упорные тренировки, он пока что не может справиться с основными фаворитами – два поражения с одинаковым счетом 0:2 от Stermy и ZyZ'a оставили его за пределами заветной тройки. ■


В НОМИНАЦИИ COUNTER-STRIKE MALE ПОБЕДИЛИ НЕМЦЫ ИЗ MOUZ, ОБСКАКАВШИЕ ЯНКИ ИЗ COMPLEXITY И ШВЕДОВ ИЗ NIP.

Результаты CPL World Tour Spain:

PAINKILLER 1X1:

1 место	SteLam (Германия) – $15000;
2 место	VoO (Голландия) – $10000;
3 место	Stermy (Италия) – $7000.

COUNTER-STRIKE 5X5 (ДЕВУШКИ):

1 место	EIBO (Китай) – $5000;
2 место	Les Seules (Европа) – $3000;
3 место	catz (Германия) – $2000.

Россиянин LeXeR занял в номинации Painkiller седьмое место, срубив $1750. Кроме того, он заработал путевку на финал CPL World Tour, который пройдет в США в конце года.

На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демозаписей с Кубка России 2005, ролики Counter-Strike с Rixhack LAN 2005, CPL World Tour Spain и CSCL Season 2, риплеи с отборочных WC3L #8 и Battle.Net Ladder, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

LCD-монитор ASUS PM17TS

Выбор монитора – дело непростое, и одна из возможных проблем – битые пиксели. Действительно, большинство производителей не считают браком даже 5 сгоревших точек! ASUS стала первой на нашей памяти компанией, установившей в этом вопросе нормальные отношения с покупателями: если в течение 3 месяцев с даты продажи пользователь обнаружит на экране хоть одну «яркую» точку, монитор будет заменен. Посмотрим, чем еще нас может удивить 17-дюймовый ASUS PM17TS. Одно из достоинств – элегантный внешний вид (см. фото внизу). Функциональная начинка вполне соответствует современным требованиям. PM17TS оснащен двумя стерео-динамиками 2.5 Вт. Для соединения с видеокартой монитор имеет входы DVI и D-sub. Приятной особенностью является подставка, выполненная из алюминиевого сплава.

По основной своей характеристике – качеству изображения – монитор показал себя с лучшей стороны. Дисплей обладает отличным запасом по яркости и контрастности. В первую очередь мы проверили его на время отклика в Doom 3, FarCry и HL2. Субъективная оценка тестера – пять баллов из пяти. Матрица ASUS PM17TS с разрешением 1280x1024 отличается мгновенной реакцией пикселя и полным отсутствием «шлейфа». Необходимо также подчеркнуть хорошее отображение черного цвета, прекрасной проверкой для него стали коридоры Doom 3. Многочисленные темные оттенки в процессе игры не сливались и были различимы в достаточно широком диапазоне. Не подвела и цветопередача – лица и пейзажи на фотографиях выглядели довольно естественно. В интернет-браузере и текстовом редакторе буквы при родном разрешении мелким шрифтом выглядели четко, без окантовки и зрение не утомляли. Настройка монитора никаких затруднений не вызвала – кнопки, расположенные сбоку, удобны, меню построено логично. Автоматическая подстройка также работает быстро и с пользой для дела.

Что ж, мы можем поздравить ASUS PM17TS с явным успехом. Модель имеет все шансы стать очень популярной на рынке.



ASUS PM17TS:

- Максимальное разрешение: 1280x1024
- Яркость: 400 кд/м^2
- Контраст: 600:1
- Угол обзора: 140/140
- Время отклика (вкл/выкл): 8 мс
- Входы: DVI-D, D-sub
- Аудио: 2 стерео-динамика 2.5 Вт
- Размеры: 390x414x176 мм
- Вес: 4.4 кг ■

Турнир 10 городов в Санкт-Петербурге

30 апреля, хмурым питерским днем, в киноцентре «Мираж-Синема» царило лихорадочное возбуждение – «Турнир 10 городов» посетил Северную столицу. Если первый этап соревнований, проходивший в Иркутске, собрал от силы 50 участников, в Санкт-Петербурге сошлись в жаркой сече почти 70 геймеров. Официальная дисциплина чемпионата – Quake III Arena. Знаменитый шутер от id Software до сих пор очень популярен в России, и неудивительно, что в компьютерном клубе, удобно расположившемся на втором этаже киноцентра, яблоку негде было упасть. Церемонию открыл издатель журналов игровой группы Юрий Поморцев, его горячее приветствие вызвало бурю аплодисментов. Затем микрофон перешел в руки авантажного ведущего, и понеслось... Море конкурсов с подарками от Gigabyte, Platronics и «Гейм Лэнд», зажигательный ди-джей на сцене, нескончаемая музыка. Развлечениям отвели весь первый этаж, а одновременно с ними на плазменной панели демонстрировалась запись Gameland Award, собравшая множество зрителей. Последние особенно бурно реагировали, когда на экране мелькал издатель их любых журналов.

Но вернемся к битвам. 70 участников предварительно были разбиты на группы, и в дебютном туре народ состязался в режиме Deathmatch Free For All (каждый сам за себя).

РЕЗУЛЬТАТЫ «ТУРНИРА 10 ГОРОДОВ» В ПИТЕРЕ:

1 место	Андрей Дмитриев aka rC-Dept;
2 место	Дмитрий Гулин aka t33-Dimas;
3 место	Антон Латышев aka stealth.Delux.

Наконец массовое рубилово потихоньку рассосалось в разборки дуэлянтов, причем уже во втором раунде жребий свел двух представительниц прекрасного пола – c58*Barbie и Quetz. Они сошлись на карте ztn3tourney1, и с преимуществом более чем в восемь фрагов выиграла Quetz.

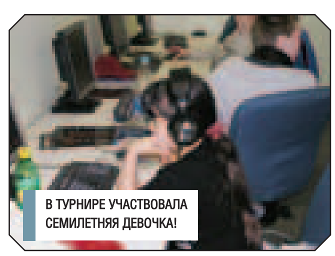
Кстати, самому младшему из участников было всего семь лет. Но все же основное внимание болельщиков было приковано к питерцу Dept'у, очень известному среди киберспортсменов. В тот день он оказался сильнее всех соперников, и дело дошло до того, что второй финалист сдался перед заключительным поединком без борьбы, признав свое поражение. Довольного Депта сей факт нисколько не смутил. Он с радостью получил призы от компании Gigabyte (материнская плата K8NXP-SLI и графический адаптер 3D1), и теперь вовсю готовится к большому финалу «Турнира 10 городов», который состоится в октябре в Москве. ■

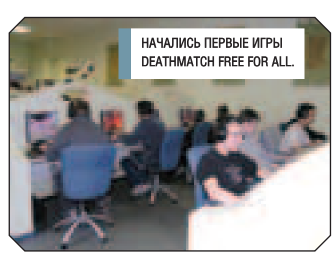


А ВОТ И ПОБЕДИТЕЛЬ ТУРНИРА – RC-DEPT.



НА ПЕРВОМ ЭТАЖЕ КИНОЦЕНТРА В ТЕЧЕНИЕ ВСЕГО ДНЯ ПРОХОДИЛИ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ КОНКУРСЫ.


В ТУРНИРЕ УЧАСТВОВАЛА СЕМИЛЕТНЯЯ ДЕВОЧКА!


НАЧАЛИСЬ ПЕРВЫЕ ИГРЫ DEATHMATCH FREE FOR ALL.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма.
Читайте в следующем номере: новости Euro Cup 11 Quake III Arena, результаты Team Liquid Tour 2, ASUS Spring Cup 2005, а также тактику Warcraft III: The Frozen Throne.

Выбор опытных геймеров

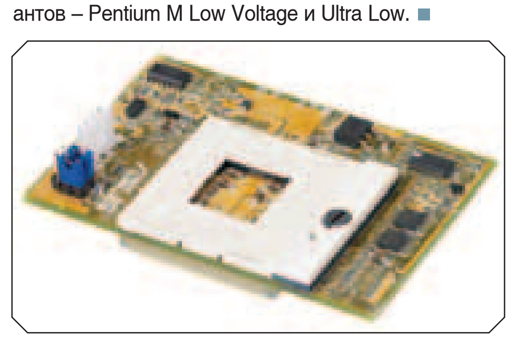
Переходник для процессора – тихий «мобильник» на столе.

Речь пойдет о совершенно необычном устройстве, способном оживить устаревающую платформу Socket 478, – о переходнике ASUS CT-479 ($40-50). С его помощью можно использовать в своей настольной системе процессоры, предназначенные для ноутбуков. Причин для апгрейда как минимум две: гораздо меньший шум системы охлаждения и, возможно, большая скорость.

Когда два года назад на рынке появились процессоры Pentium M, некоторые специалисты назвали их самыми удачным CPU за всю историю Intel. Эти чипы не только умели понижать частоту и напряжение при уменьшении нагрузки, но и отличались минимальным тепловыделением (в 4-5 раз меньше, чем у новых Pentium 4 LGA 775). Наконец, Pentium M оказался невероятно производительным – чтобы подобрать аналогичный по скорости «камень» из линейки P4, и сейчас принято умножать частоту PM приблизительно на 1.5.

Есть у мобильного процессора и еще одна важная для геймера черта. Если в ноутбуке оверклокерский потенциал сдерживают жесткие ограничения на тепловыделение, то в десктопе ничто не мешает как следует разогнать Pentium M. Наши иностранные коллеги с сайта http://www.anandtech.com провели тест с использованием переходника ASUS CT-479, установленного на материнскую плату ASUS P4P800-SE. В ходе испытаний частота процессора Pentium M 770 (2.13 ГГц) была увеличена до 2.56 ГГц. При этом использовался стандартный кулер, память 2x512 Мбайт OCZ PC3200 и видеокарта ATI Radeon X800XT AGP. В итоге такая конфигурация набрала 102.8 fps в Doom 3 (1024x768, Hi Quality), опередив даже AMD Athlone 64 FX-55 (его результат – 102.5 fps).

Процедура установки CT-479 очень простая – вставляете плату в Socket 478 и подсоединяете шлейф питания (как для FDD). Далее все как обычно: монтируется Pentium M, а сверху – прилагаемый к переходнику кулер. Кстати, вентилятор с изменяемой частотой вращения обеспечивает уровень шума не превышающий 30 дБ. Более того, в режиме пониженного энергопотребления можно вовсе остановить кулер. Но необходимо помнить, что совместимость переходника пока гарантируется только с этими материнскими платами: ASUS P4P800 SE, P4P800-VM, P4C800-E Deluxe, P4GD1 и P4GPL-X. Адаптером поддерживаются все процессоры на ядрах Banias и Dothan (в том числе и Celeron M), за исключением наиболее редких вариантов – Pentium M Low Voltage и Ultra Low. ■




ТУРНИР 10 ГОРОДОВ
МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!
Дни читателя журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ» и «Путеводитель: PC ИГРЫ»
Начало в 12
25 июня
4 июня
11 июня
Не упустите свой шанс!
В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena
Победитель поедет в Москву!
ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!
Подробности и регистрация
на сайте: www.tur10.ru
Партнер: iriver
Генеральный партнер:
GIGABYTE

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

«Гарфильд» 0.1

http://garfield.dephine.org

Необычный «хранитель экрана» содержит 100 комиксов про кота Гарфильда, переведенных на русский язык и демонстрируемых случайным образом через заданные промежутки времени в центре или произвольном месте экрана монитора.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 3800 Кбайт

«Спидометр» 2.2

http://download.ware.ru:8080/win/5679_speed.rar

Стильная утилита может работать и как спидометр (показывает скорость мыши), и как одометр (считает ее пробег). Настроек мало, совместима с Windows Me/2000/XP; имеется автозапуск. В пакет включены обои для рабочего стола.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 523 Кбайт

«Энциклопедия видео»

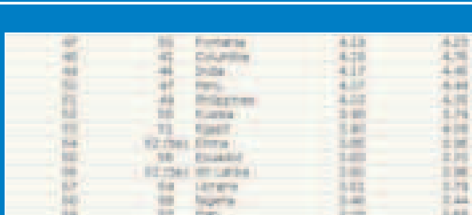
http://www.spbvideo.ru/files/video.rar

Для двух с гаком тысяч фильмов даны описания/рецензии, избранные кадры, списки наград и номинаций. Предусмотрен быстрый поиск по русскому/оригинальному названию и другие опции. Все файлы архива необходимо распаковать в одну папку!

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 2430 Кбайт

ВСЕ >

Россия – на 52 месте



Economist Group (http://store.eiu.com) при поддержке корпорации IBM представила очередной рейтинг «электронной готовности» (e-readiness). Он показывает, эффективно ли внедряется Интернет в той или иной стране. России, которая здорово продвинулась вперед, за год удалось опередить Украину, Китай, Египет и с 3.98 очками (из 10) подняться с 55 на 52 место. Однако до той же Эстонии (6.32 очка, 26 место) по-прежнему далеко. Как и до победителей – Дании и США (8.74-8.73).

ПЕРВЫЙ ОФИЦИАЛЬНЫЙ АУКЦИОН ИГРОВОГО ТОВАРА

Торговля виртуальным добром и персонажами за настоящие деньги – неотъемлемая часть онлайновых ролевых игр. Совокупный оборот такого рынка оценивается в сотни миллионов долларов, а средства проходят через специализированные сайты «черных маклеров» или обычные интернет-аукционы, вроде eBay, Amazon и др. Примерно пятая часть всего оборота MMORPG приходится на Everquest, хотя владелец прав, корпорация Sony, всячески препятствовала такой торговле.

Но времена меняются, и Sony, желая, по-видимому, восполнить потери из-за сокращения числа игроков на серверах, решила взять торговлю виртуальным товаром под свое крыло. Для совершения легальных транзакций в EverQuest II (оружие, броня, артефакты, валюта и персонажи) в июне этого года открылся аукцион Station Exchange (http://stationexchange.station.sony.com).

Из опубликованных на сайте разъяснений следует, что полностью допустить реальные деньги в игру Sony все-таки не планирует. Торговля будет вестись исключительно на особых exchange-серверах EverQuest II, без возможности переноса товаров и персонажей на обычные серверы, где коммерция «за реальные деньги» по-прежнему под запретом. Взамен Sony гарантирует надежность заключенных сделок и честность проводимых аукционов. Купленные предметы будут доставляться игрокам посредством внутриигровой почты, как доходят вложенные файлы при обычной электронной переписке.

ВИРУС НА СТРАЖЕ ЗАКОНА

Эксперты антивирусной компании Sophos (http://www.sophos.com) обнаружили нового сетевого червя семейства Nopir, который... борется с нелегальным распространением музыки в Интернете. Делает он это не увещеваниями, а самым грубым образом – отыскивает и удаляет все MP3-файлы на зараженном компьютере. Заодно вирус «чистит» систему от разнообразных утилит для файлообменных сетей, стирая файлы с расширением COM и модифицируя системный реестр.

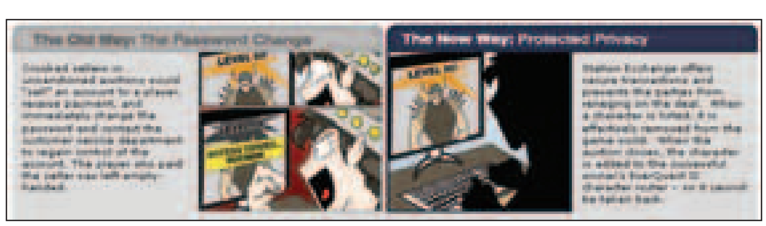
Создан Nopir-B французскими хакерами и маскируется под программу для копирования DVD-дисков. Однако если эту «программу» запустить, то пользователь увидит лишь антипиратский баннер, после чего начинается «чистка компьютера».

НАШИ ДОМЕНЫ – САМЫЕ ДОРОГИЕ

В конце апреля исполнился год первому российскому доменному аукциону Auction.nic.ru (http://info.nic.ru/st/2/out_966.shtml). Простое сравнение стоимости доменов на вторичном рынке показывает, что на зарубежных площадках они гораздо дешевле, чем у нас. Если не принимать во внимание сделки стоимостью свыше $20 тысяч (а таких в 2004 году было всего несколько сотен), то обычная покупка имени на иностранном аукционе обходится примерно в $300. При этом большая часть сделок совершается в пределах от $100 до $600, хотя есть продажи и от $600 до нескольких тысяч. Лоты, уходящие по заоблачным ценам в десятки и даже сотни тысяч долларов, – редкость, всегда привлекающая внимание общественности и СМИ.

В России на доменном аукционе также пользуются спросом недорогие лоты (до $2000, средняя стоимость проданного домена в 2004 году – $957.5), однако продавцы упорно «заламывают» стартовые цены до миллиона долларов. Между тем в Рунете самым дорогим стал домен klinskoe.ru, проданный в 2004 году за $2285.

В международных доменах COM и NET имена продаются по самой высокой цене. Однако заработало и другое правило: все больше покупателей находят имена в доменах INFO и BIZ, а также в национальных зонах. Самыми успешными



EVERQUEST II СТАЛ ПЕРВОЙ MMORPG, ГДЕ НАДЕЖНОСТЬ ВИРТУАЛЬНОЙ ТОРГОВЛИ ЗА РЕАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ, РАВНО КАК И ГАРАНТИЯ ДОСТАВКИ, ОБЕСПЕЧЕНА ПРЯМО ВНУТРИ ИГРЫ.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Браузером MS Internet Explorer сегодня пользуется около 84% интернетчиков, что на 9% меньше, чем было до выхода альтернативного браузера Firefox, которому доверяет уже более 10% пользователей. По мнению экспертов, в течение следующего квартала в стан Firefox может переметнуться каждый четвертый пользователь Сети.

...Mozilla Foundation выплатила $2500 немецкому исследователю безопасности Майклу Краксу, который обнаружил пять слабых мест в ее бесплатном Web-браузере Firefox.

...Международная Федерация звукозаписывающей индустрии (IFPI) сообщила, что легальные онлайн-продажи музыки выросли в 2004 году на 900%.

...Согласно прогнозам, через пять лет телепередачи на своих мобильных телефонах будут смотреть не менее 125 миллионов пользователей.

...В США начата опытная эксплуатация «автомобильного» Интернета. Суть нововведения в том, что оборудованные особыми устройствами машины при возникновении пробки сообщают об этом ближайшим соседям, те — другим, пока информация не дойдет до каждого автомобиля в сети. После этого водителей, находящихся в пробке и зоне рядом с ней, оповестит о заторе синтезатор речи и укажет направление объезда.

...Сотрудники подразделения «К» УВД Липецкой области арестовали 22-летнего хакера, который со своего домашнего телефона выходил в Интернет, используя пароли более чем 10 местных организаций.

...Студентка второго курса отчислена из Санкт-Петербургского Гуманитарного университета профсою-

Мини-игры

Наш выбор

Наверняка многие из нас убеждены, что игры, для которых требуется лишь браузер и Интернет, не способны увлечь на долгие месяцы и объединить сотни тысяч пользователей. Хочется верить, что сегодняшняя подборка заставит скептиков пересмотреть свое мнение.

TACTICS ARENA ONLINE

http://www.tacticsarena.com

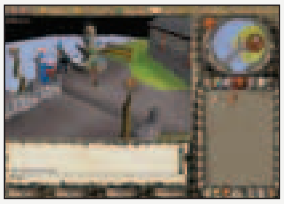
TAO – одна из немногих много-пользовательских пошаговых Flash-стратегий. Бои идут на 109 клетках, где 2 игрока руководят отрядами из рыцарей, магов, мертвецов и т.п. Победители могут собрать неплохую армию из бонусных героев, но сохранят ее лишь обладатели gold account.



RUNESCAPE

http://www.runescape.com

3D-MMORPG в стиле Ultima Online, отличающаяся тем, что ничего инсталлировать не надо. С компьютера не хуже PII 400 МГц с 64 Мбайт RAM и обязательным доступом в Интернет вы мигом попадете на 1 из 30 серверов и вольетесь в полумиллионный отряд фанатов Runescape.



SOLID RPG

http://www.antitudegames.com/view.php?id=6&t=games

«Более 800 лет прошло с того времени, как Великое Зло приходило к нам, и теперь вам предстоит...» Такова завязка этой флэшки, в которой героев-напарников, Narashi и Gerome, ждет привычный RPG-путь – сражения, приобретение оружия, набор опыта и переходы с уровня на уровень.



DEMONIC DEFENCE 4

http://www.addictinggames.com/demonicdefence4.html

Победить в этой стратегии сложно: авторами предусмотрена возможность сохранения. На протяжении десятков уровней предстоит развивать вашу нам крепость и защищать ее от многочисленных врагов. С ростом опыта игрок овладевает магией, нанимает лучников и обзаводится разными бонусами.



ФАКТ **Майкрософт начала первую судебную тяжбу с российским киберсквоттером, Максимом Бабышкиным, владельцем доменов windowsupdate.ru и windowsxp64.ru. Ему грозит штраф в размере 200 тыс. рублей.**

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

FotoAlbum 2005

http://antworks.h15.ru

Таких программ хватает, но этот электронный фотоальбом, во-первых, бесплатный, во-вторых, простой в освоении и настройке. И, в-третьих, имеет массу дополнительных плагинов и функций, например, «автосоздание» web-галерей.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2110 Кбайт

Media Player Classic

http://www.gabest.org

Не путать с Windows Media Player! Это совсем другой – удобный, быстрый и практически всеядный медиа-плеер. Более того, после его установки в систему штатный Windows MP также начнет понимать множество экзотических форматов.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 1997 Кбайт

ВСЕ >

продажами 2005 года в COM и NET считаются домен local.com (проданный за $700000), ged.com и gospelmusic.com (оба за $150000), lottery.org ($66667). В INFO и BIZ результаты скромнее – lyrics.info ($3000), sportticket.info ($2120), diving.info ($2630).

На вторичном рынке большим спросом пользуются имена, зарегистрированные в национальных двухбуквенных доменных зонах, и стоят они порой дороже, чем в INFO и BIZ, а иногда и COM. Последние примеры: chat.de ($470000), free-games.to ($55000), inkasso.se ($24380), blog.ca ($20200).

Что касается Auction.nic.ru, где любой может выставить свой домен, то тут ежедневно предлагается к продаже около 600 доменных имен (продаются единицы). Гарантом сделки выступает российский аккредитованный регистратор RU-CENTER (http://www.nic.ru), так что все должно происходить «по-честному».

GOOGKLE.COM – ОПЕЧАТКА С ПОСЛЕДСТВИЯМИ...

Компания F-Secure (http://www.f-secure.com) сообщила об обнаружении очередного сетевого мошенничества. Серьезную угрозу представляет сайт Googkle.com, доменное имя которого лишь одной буквой «k» отличается от всемирно известного поисковика Google.com. В данном случае хакеры рассчитывают на небрежность пользователя, учитывая, что буквы «k» и «l» на латинской клавиатуре расположены рядом и какая-то часть пользователей непременно ошибется в наборе адреса и попадет на «неправильный» сайт. После этого откроется пара всплывающих окон и на компьютер жертвы будет загружен обширный хакерский инструментарий – трояны, клавиатурные шпионы, вирусы и т.д. Кстати, домен Googkle.com оформлен на жителя Санкт-Петербурга, поэтому многие эксперты полагают, что это действует «русская мафия».

Между тем способ мошенничества с использованием «очепяток» не нов и широко применяется для кражи трафика и посетителей у раскрученных сайтов. Классический пример – просуществовавший не один год проект Whitehouse.com («Белый дом»), усердно рекламировавший порнографию, тогда как реальный сайт президента США прописан на домене Whitehouse.gov.

Кстати, сам Google пытается в какой-то мере оградить своих пользователей от опасных опечаток. Например, если набрать в адресе не две буквы «о», а три, то пользователь в итоге попадет на «правильный сайт». Но, конечно, все варианты опечаток предусмотреть невозможно и при наборе адреса вручную стоит быть внимательнее... ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

зов (СПбГУП) за использование ненормативной лексики (мата) при обсуждении в Интернете академических требований вуза к обучающимся в нем студентам.

...37% американских подростков пробовали марихуану, 19% – вдыхали пары клея, кокаин и экстази пробовали 9%, метамфетамины – 8%, ЛСД – 6%, героин – 4%.

...90% американцев заявляют, что верят в бога, а примерно 60% – молятся каждый день.

...Экземпляр журнала Electronics Magazine, в котором впервые был обнародован закон Мура, гласящий, что число элементов в микросхемах удваивается каждый год, был куплен корпорацией Intel у английского инженера Дэвида Кларка за $10000.

...Первомайский ЗАГС города Минска (Белоруссия) стал первым в СНГ ЗАГСом, в котором женихам и невестам разрешена подача заявлений о регистрации брака по Интернету.

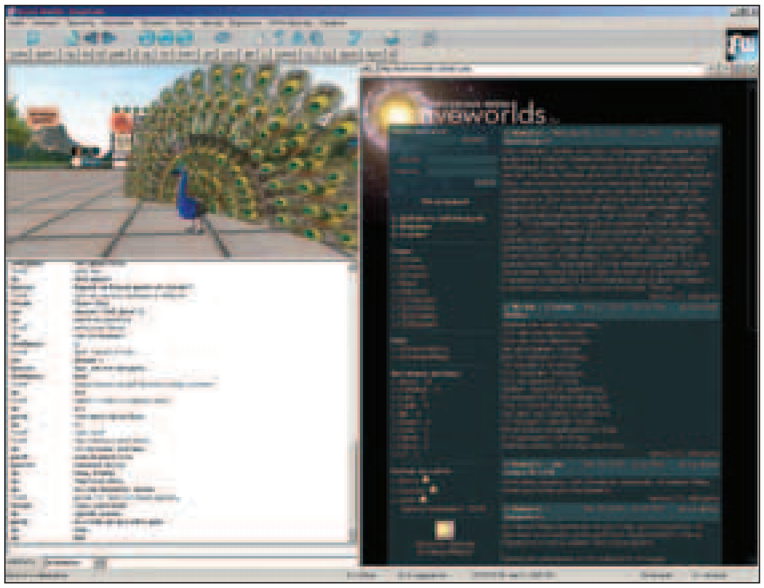
...Установлено, что даже одни только мысли о пиве, вине или водке – например, навеянные появлением на экране компьютера связанных с алкоголем слов – могут «опьянять» восприятие человека и существенно влиять на его половое влечение.

...Активные пользователи электронной почты и текстовых сообщений (SMS) могут терять до 10% своего коэффициента интеллектуального развития, в то время как любители марихуаны за тот же период времени теряют не более 5% IQ.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **Вебпланета** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

ДИПТАУН – НАША КОЛОНИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

Где-то далеко, на окраине виртуальной галактики расположился удивительный город Диптаун, русское поселение Активных Миров...
Как, вы не знаете, что такое «Активные Миры»?! Вот самое простое определение: Активные Миры – это 3D-чат.
Впрочем, погодите...
Разве в чате можно летать, строить дома, путешествовать, пить кофе, посещать бар и дискотеку? Нет, будь он хоть трижды трехмерным, чат всегда остается местом для разговоров и только. А Активный Мир – это настоящая вселенная, которую создаете вы и ваши виртуальные друзья.



Мы рождены, чтоб сказку сделать былью?

Диптаун появился в Сети 17 марта 1999 года. У любителей фантастики это название прочно связано с одноименным виртуальным городом Глубины из произведений российского писателя Сергея Лукьяненко («Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала» и другие). Что ж, все верно! Наблюдательные читатели найдут много общего у сетевого Диптауна и его книжного прообраза.
Попасть в Диптаун несложно – с официального сайта русских Активных Миров (http://activeworlds.ru) из раздела «Программы» надо скачать специальный браузер (около 2 Мбайт) и установить его.
Браузер станет нашим окном в виртуальный мир. Запустив его, вы прямиком попадете в Диптаун, но поначалу лишь как турист. Походите, осмотритесь, погуляйте по улицам, зайдите в здания, приглядитесь к людям.
Компания в Диптауне, как правило, подбирается приятная, доброжелательная. Не стесняйтесь задавать вопросы. Если что-то непонятно, старожилы всегда помогут и подскажут. Обращайте внимание на объявления, новости и прочую полезную информацию, размещенную на специальных стендах. Это поможет не заблудиться в виртуальном городе.

Трафик и другие технические детали

Следует знать, что при первом посещении Диптауна загружается все, что находится в зоне видимости (объекты виртуального мира, текстуры и т.д.). В зависимости от времени нахождения в виртуальном мире и активности перемещений, вы можете потратить от 10 до 50 Мбайт трафика за раз.
При последующих посещениях виртуального мира объекты будут понемногу догружаться, пока не перекачается вся база Диптауна (на сегодня – около 600 Мбайт). Особенно пугаться не стоит: файлы передаются в сжатом виде и конечный трафик не превысит 100 Мбайт.
После этого на компьютер будут подгружаться лишь те объекты, что изменились со времени последнего посещения виртуального мира и трафик будет совсем небольшим.
Основная навигация осуществляется стрелками. Для полетов используются клавиши «+» и «-» на дополнительной цифровой клавиатуре. Нажатая клавиша SHIFT позволяет проходить сквозь объекты, а CTRL – быстро двигаться.
Перемещения на большие расстояния осуществляются с помощью телепортации (для этого предусмотрена специальная строка в меню браузера).
Различные положения камеры позволят видеть себя со всех сторон или же смотреть на окружающий мир так, как привыкли, – от первого лица.

Прописка и ее плюсы

Туристы, впервые попавшие в Диптаун, имеют возможность выбора всего из двух аватар: Mr. Tourist (для лиц мужского пола) или Ms. Tourist (для женщин). А вот полноправные граждане подбирают себе виртуальное воплощение уже из нескольких сотен персонажей. Можно стать кем угодно – прекрасной девушкой, импозантным мужчиной, феей, ангелом, кошечкой, собачкой, птичкой, драконом, роботом и т.д.
Все аватары анимированы и умеют не только передвигаться, но и танцевать, прыгать, жестикулировать, махать крыльями или хвостом и еще многое другое. В браузере предусмотрены специальные кнопки управления анимацией, причем у каждой аватары они будут свои.
Обратите внимание, в списке аватар есть несколько с названиями, написанными полностью заглавными буквами. Это – именные персонажи, которые граждане Диптауна сделали специально для себя. Без разрешения владельца их брать нельзя. Если вы знакомы с программой 3D Studio Max, то и сами можете создать именную аватару и договориться с Хранителями мира, чтобы ее поместили в базу Диптауна.
Помимо нестандартных аватар, зарегистрированные граждане имеют и другие преимущества перед туристами. Они могут возводить постройки, создавать список контактов, посылать другим гражданам телеграммы, обмениваться файлами и так далее.
Так что если вам в Диптауне понравилось, стоит подумать о «постоянной прописке» – надо всего лишь нажать красную кнопку «иммигрировать» в левом верхнем углу браузера. Что приятно, гражданство в русских Активных Мирах абсолютно бесплатное!

Дорожный указатель

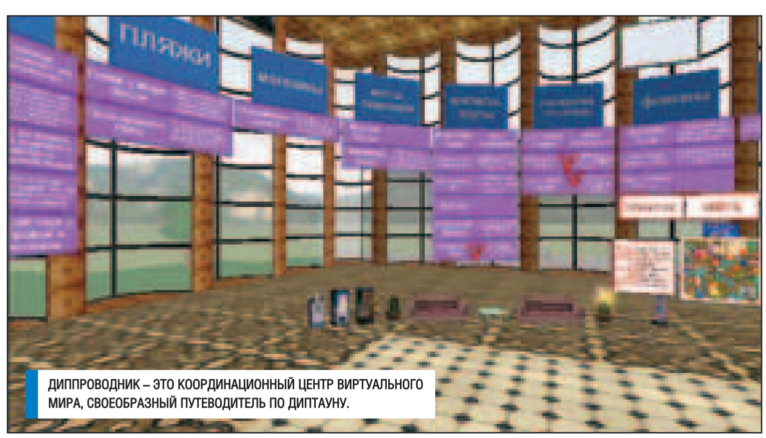
Официальный сайт русских Активных Миров –
- http://activeworlds.ru

Официальный сайт Сергея Лукьяненко –
- http://www.rusf.ru/lukian/

Все о Диптауне:
- http://www.virt-worlds.by.ru
- http://lija.ruaw.org
- http://angel.ruaw.org
- http://aw.org.ru

А поговорить?!

Безусловно, самое важное и полезное в Диптауне – общение. Для этого в браузере предусмотрено специальное текстовое окно, рас-



ДИППРОВОДНИК – ЭТО КООРДИНАЦИОННЫЙ ЦЕНТР ВИРТУАЛЬНОГО МИРА, СВОЕОБРАЗНЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИПТАУНУ.







положенное под изображением виртуального мира. По сути – это обычный чат, и, думается, нет нужды объяснять, как им пользоваться.

Можно «произносить» свой текст «во всеуслышание», а можно в приватной беседе «шепнуть» слова кому-то на ушко. В браузер выводятся все сообщения, которые «слышны» из того места, где вы находитесь. При этом слова появляются не только в текстовом окне, но и в самом мире, над головой произносящего их человека.

У Диптауна есть одна пугающая новичка особенность. Несмотря на большую протяженность виртуального мира, посетители тусуются, главным образом, на центральной площади или в Школе стройки. Забредете в какой-нибудь дальний уголок – не встретите и не услышите никого. Хотя для обретения душевного равновесия порой полезно побыть и в гордом одиночестве.

Дача в виртуальном мире

Главное достоинство Активных Миров – возможность создавать собственные объекты. Можно строить дома, разбивать садики, сажать деревья и цветы, возводить каналы и мосты, населять мир движущимися существами (ботами) и многое, многое другое. При этом некоторые объекты могут быть озвучены, а выбор фраз и мелодий за вами. Ограничений никаких, кроме собственной фантазии и правил приличия... Чтобы научиться строительству, необходимо отправиться в Школу стройки. Ссылка на нее есть на доске телепортов, на центральной площади города. Оказавшись в Школе, внимательно изучите все инструкции по строительству, вывешенные на ее заборе, а затем приступайте к пробным постройкам. Место в Школе стройки ограничено. Поэтому не забывайте удалять ненужные объекты, чтобы у других граждан тоже осталась возможность учиться.

Закончив в Школе курс «молодого бойца», следует сдать экзамен по строительству. После этого, при условии, что вы прожили в мире уже более двух недель, можно обращаться к Хранителям с просьбой о предоставлении участков земли для возведения и размещения собственных творений.

Последнее напутствие

Самое полезное место в Диптауне, особенно для новичков, – Диппроводник, оказаться там можно с помощью табло телепортов на центральной площади города. Диппроводник – это координационный центр виртуального мира, своеобразный путеводитель по Диптауну. Выглядит он как просторный зал, на стенах которого размещены телепортационные ссылки на все объекты Диптауна. Отсюда легко попасть в любой уголок виртуального мира.

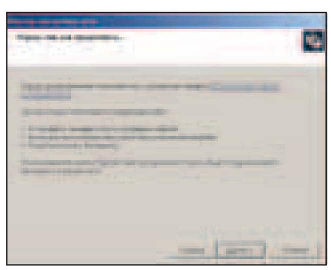
Замки, парки, стадионы, катки, аэропорты, турбазы, кинотеатры – все это надо увидеть в Диптауне своими глазами. Как это сделала я, puFF... ■



УГОЛОК НОВИЧКА

coster@topmail.kz: *У меня такая незадача. Я живу с приятелем совсем близко, дома самые обычные. Уже давно хотим соединить компьютеры, чтобы поиграть, но не знаем, как и каким кабелем. Скажите, пожалуйста, что для этого нужно? Тарас...*

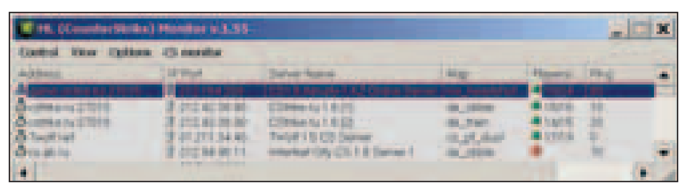
О: Самый простой и дешевый способ – так называемый «тонкий» Ethernet. Он хорош тем, что в вашу сеть можно легко добавлять новые компьютеры, да и максимальное расстояние между машинами довольно велико – до 200 метров. Для организации сети потребуются 2 сетевые карты с разъемами BNC (любые, скажем, Noname NE2000 Compatible), 2 T-коннектора (разветвителя) и 2 терминатора (заглушки), коаксиальный кабель и 2 BNC-разъема для него. Прежде чем покупать



кабель, измерьте расстояние между компьютерами (строго по пути прокладки кабеля) и прибавьте 5-10% на неучтенные изгибы и т.п. При покупке не спутайте коаксиальный сетевой кабель (сопротивление 50 Ом) с очень похожим на него телевизионным (сопротивление 75 Ом). Теперь проложите кабель и закрепите на его концах BNC-разъемы. Установите в компьютеры сетевые карты, проверьте, правильно ли система определила новое оборудование, нет ли конфликтов. На разъемы плат закрепите T-коннекторы, к одному концу которых будет подсоединен кабель, а к другому – заглушка (терминатор). После этого запустите «Мастер настройки сети» («Пуск» -> «Настройка» -> «Панель управления», а затем дважды щелкните значок «Мастер настройки сети») и следуйте подробным указаниям.

Возможны и другие решения, например, организация сети на основе «витой пары» (стандарт 10Base-T), инфракрасного или беспроводного доступа. Последний вариант самый дорогой, но при этом и наиболее удобный. Подробные инструкции по организации беспроводного соединения компьютеров найти в Интернете несложно. Рекомендуем почитать «Wi-Fi для начинающих или как установить простое соединение?» (http://www.reviews.ru/clause/article.asp?id=1176) или ознакомиться с обзором «Пространству вопреки» (http://www.i2r.ru/static/380/out_14850.shtml).

arthur_tlisov@mail.ru: *Здравствуйте! Я собрался сыграть с соседом в Counter-Strike 1.4 способом «modem to modem». Он мне звонит и появляется в*



сетевом окружении. Я включаю CStrike-Play -> CS-Lan game -> Create. Создаю игру, он заходит в CStrike-Play -> CS-Lan game -> делает Refresh, но моей игры не видит. Делали и по-другому: в Play online -> Create (создаю игру). Сосед заходил, нажимал «Add IP», вписывал мой адрес, и, о чудо, моя игра появилась в таблице! Он 2 раза щелкал по ней мышью, начиналась загрузка, а потом... вылет обратно в это меню. Теперь вопросы: справа вверху есть меню Internet connection – от modem 14.4k до T1. Что здесь нужно поставить? И вообще, может, я что-то не так делаю? Как мне с ним сыграть? Артур...

О: Артур, во второй раз вы все делали верно. Но для успешной игры необходимо, чтобы версии CS у обоих игроков были одинаковыми, в противном случае возможны конфликты, похожие на тот, что описан вами. Чтобы заведомо иметь одинаковые версии, попробуйте переустановить игру с одного диска. Что касается типа соединения (меню Internet connection), то в этом пункте укажите скорость самого медленного из ваших модемов.

osip77@mail.ru: *Мне подсказали, что некоторые провайдеры предлагают доступ в Интернет бесплатно. Просто надо знать телефон и логин/пароль. Я живу в Ярославле, как мне найти в нашем городе бесплатный Интернет? Осип...*

О: «Бесплатного» Интернета да еще общего пользования в



нашей стране нет, и пока не предвидится. В Москве и ряде других городов около двухсот кафе и ресторанов предлагают посетителям в дополнение к еде бесплатный доступ в сеть по технологии Wi-Fi. Узнать, есть ли такая услуга, например, в Ярославле, можно на сайте freeWiFi.ru (http://freewifi. ru), а жителям Москвы и Санкт-Петербурга полезно заглянуть на Яндекс.Wi-Fi (http://wifi.yandex.ru/where.xml). С некоторой натяжкой еще одной разновидностью «бесплатного» Интернета можно считать тестовые входы провайдеров. Список таких предложений с разбивкой по городам и регионам можно найти на http://providerz.ru/test.shtml, http://www.provider.net.ru/list.guest.php и других сайтах. Все остальные предложения «бесплатного доступа», что частенько встречаются на форумах или в рассылках, – обычное мошенничество. ■

Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru

[PC] LEGO STAR WARS

Чтобы использовать один из указанных ниже читов, направляйтесь в Dexter's Diner и выбирайте опцию ввода кодов.
987UYR – вызвать Battle Droid;
EN11K5 – вызвать Battle Droid (Commander);
LK42U6 – вызвать Battle Droid (Geonosis);
KF999A – вызвать Battle Droid (Security);
LA811Y – вызвать Bobba Fett;
F8B4L6 – вызвать Clone;
BHU72T – вызвать Clone (Episode III Pilot);
N3T6P8 – вызвать Clone (Episode III Swamp);
RS6E25 – вызвать Clone (Episode III Walker);
ER33JN – вызвать Clone (Episode III);
14PGMN – вызвать Count Dooku;
A32CAM – вызвать Darth Sidious;
VR832U – вызвать Disquised Clone;
DH382U – вызвать Droidek;
SF321Y – вызвать General Grievous;
19D7NB – вызвать Geonosian;
U63B2A – вызвать Gonk Droid;
ZTY392 – вызвать Grievous' Bodyguard;
4PR28U – режим неуязвимости;
PL47NH – вызвать Jango Fett;
DP55MV – вызвать Ki-Adi Hundi;
CBR954 – вызвать Kit Fisto;
A725X4 – вызвать Luminara;
MS952L – вызвать Mace Windu (Episode III);
92UJ7D – вызвать Padme;
R840JU – вызвать PK Droid;
BEQ82H – вызвать Princess Leia;
L54YUK – вызвать Rebel trooper;
PP43JX – вызвать Royal Guard;
EUW862 – вызвать Shaak Ti;
XZNR21 – вызвать Super Battle Droid;
H35TUX – вызвать Darth Maul;
A725X4 – вызвать Luminara Unduli.



ЕЩЕ

[PC] PARIAH

Все указанные читы вводятся в меню Settings – Cheat Codes. При активации команд нужно обязательно учитывать регистр:
IMALAZYBEEOTCH – открыть все главы одиночной кампании;
F3ARM3 – режим бога;
ALLAMO – получить все оружие;
MYLOCATION – отобразить на карте координат игрока;
P33kaB00 – пропускать внутриигровые ролики (в коде команды нужно ввести два нуля);
EBpwnz – открыть DM-карту EB Cityhunt;
GameStopPwnage – открыть DM-карту GS ShaMaN;
ShhItsaSecret – открыть Siege-карту SE NoEscape.



[PS2] NARC

Используйте приведенные ниже команды во время игры.
Нажмите поочередно [L1], [R1], **[R3]**, чтобы получить все оружие.
Зажмите одновременно [L1] + [R1] + [вниз], чтобы получить бесконечный боезапас для оружия, находящегося в руках героя.
Быстро нажмите [R1], [L1], [X], чтобы стать невидимым для противников.



[PC] ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Все представленные читы вводятся непосредственно во время игры/
Motherrussia – получить танк Т-80;
Coolihaveanewcar – бронированная машина CIA;
Coolimthepresident – вызывать президента;
Swatatyourorders – дополнительная команда спецназа;
Bringoutthedead – вызвать скорую помощь;
Blackhawkdown – получить ракету SA12;
Fortknox – получить 1000 $;
Ineedalltechnos – возможность строить все здания с начала игры.

READERS HINTS

Edgar
[mailto:edgar-m@mail.ru]

Привет, Страна!

Хочу поделиться своими секретами, найденными в игре Metal Gear Solid 3.

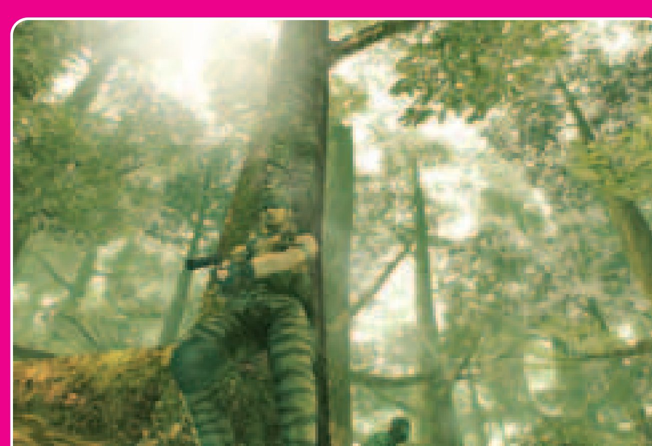
❶. Как и в MGS2, в заставках можно управлять камерой. Кнопка «треугольник» отвечает за зуминг, а с помощью аналогового джойстика можно управлять самой камерой.

❷. В локации «Роковой берег» можно отловить трех белых змей. Их зовут Solid Snake, Liquid Snake и Solidus Snake.
❸. Если в конце дуэли с Оцелотом в самолете выбрать револьвер справа, то мы получим его в конце игры в качестве секретного оружия.

❹. В сцене награждения Снейка медалью, нужно зажать кнопку R1 (при этом нам не подскажут когда именно, как это делали раньше). В окне можно будет увидеть... Оцелота!

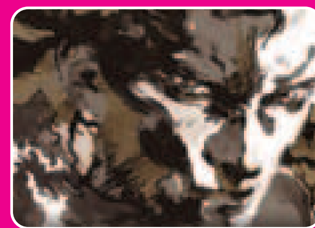
❺. Если драться с Босс больше десяти минут, нам покажут альтернативную плохую концовку. Прилетают «миги» и сбрасывают бомбы.

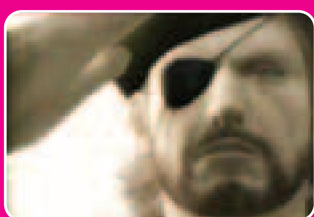
❻. В игре запрятаны 59 игрушечных лягушек. Если найти и расстрелять все, вы получите секретный stealth-камуфляж.
7. Если во время исполнения заглавной композиции на экране, где ползают скелеты змей, нажать [R1] [F12] певица шепотом



READERS HINTS







произнесет фразу «snake eater».

8. Чтобы получить секретную тушь для раскраски лица Infinity, дающую бесконечный боезапас, нужно поймать и сохранить до конца игры редкую змею Tsuchinoko. Водится она только в одной локации – там, где вы дрались с Fear, а поймать ее можно только с помощью мышеловки. После побега из плена, ее придется снова ловить около водопада.

Этот секрет не работает на уровне сложности very easy.

9. Если во время появления над головой солдата вопросительного знака выстрелить по этому значку, солдат впадет в состояние транса.

10. Несколько полезных и интересных радиостанций

147.08	Surfing Guitar/66 Boys
140.52	Rock Me Baby/66 Boys
142.94	Pillow Talk/Starry.k
144.06	Jumpin' Johnny/Chunk Raspberry
147.59	Sailor/Starry.k
140.01	Salty Catfish/66 Boys
141.24	Sea Breeze/Sergei Mantis
149.53	Don't Be Afraid/Rika Muranaka

11. Если в локации «Большая пасть» взорвать с помощью TNT вертолет, горы будут патрулировать не Ми-24, а реактивные ступы ГРУ.

12. Если фотографировать призраки убиенных во время «боя» с Sorrow, в дальнейшем на фотографиях можно увидеть призраки создателей игры.

13. В заставке, в конце первой главы, когда побитый Снейк сидит на берегу реки, если переключиться на вид от первого лица, можно заметить скелет Sorrow.

14. Если выходить из «Гранины Горки» в одежде ученого, вас примут за беглеца, и посадят.

15. После того как вы убьете Босс, нажимайте клавишу R1, и вы увидите призраки Босс и Sorrow!

16. Во время заставок, когда вам показывают какого-либо персонажа и появляется имя актера, озвучившего этого героя, нажмите ◉, чтобы увидеть имя человека, озвучивавшего тот же персонаж в японской версии MGS 3.

17. Если сохраниться 14 февраля (можно просто перевести часы в биосе PS2), цветок, символизирующий файл сохранения в MGS3 станет красным. С днем святого Валентина!

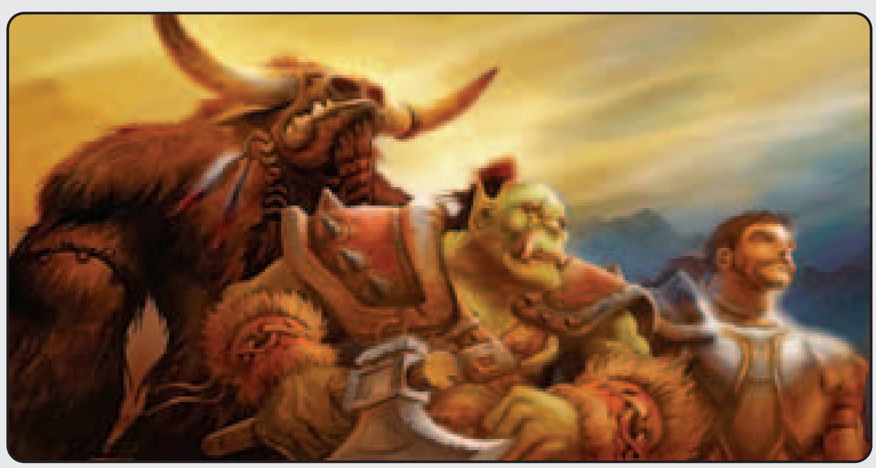
18. В игре можно найти журналы, на обложках которых красуется картинка из MGS3. Если выстрелить по такому журналу, он откроется на странице с обзором игры, а если выстрелить дважды, журнал перевернется.

19. Если звонить по рации группе поддержки много раз, в их профиле появятся дополнительные фотографии. У каждого героя есть как минимум две секретные картинки.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

И еще один небольшой секрет для MGS 2.
Если в качестве имени персонажа в VR миссиях набрать UUDDLRLRBA, станут доступны все герои и миссии.

EASTER EGGS



WORLD OF WARCRAFT

1. Фантастика

Локация: Dun Morgoh – Gnomeregan / Stranglethorn Vale – Booty Bay

Выполняя квесты в этой локации, обратите внимание на гоблина по имени Sprok. Чаще всего он встречается возле телепортера в Gnomeregan'е. А где-то неподалеку бродит его товарищ, которого зовут Scooty. Создатели World of Warcraft назвали гоблинов такими необычными именами в честь персонажей фильма «Звездный путь» (Star Trek).

2. Знаете ли вы, что:

...имя персонажа Clarice Foster, которого вы встретите в локации Thunder Bluff, составлено из двух имен: Clarice Starling и Jodie Foster – героини фильма «Молчание ягнят» и актрисы, сыгравшей ее.

...гориллы, бросающиеся пустыми бочками, которых вы встретите в локации Un'Goro Crater, позаимствованы разработчиками из игры Donkey Kong.

... два героя с именами Larion and Muigin из локации Un'Goro Crater – это напоминание об одной из лучших аркад всех времен и народов – Super Mario Bros.

3. Эхо WarCraft III

Локация: Dun Morgoh – Khranos

В этой локации вы можете найти команду гномов-стрелков (Dwarven Mortar). Это точная копия юнита из WarCraft III. Разработчики WoW даже не стали переделывать для них звуковые файлы, поэтому самые разговорчивые гномы повторяют фразы, которые фанаты WC узнают без труда.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Казаки II: Наполеоновские войны

Эта игра здорово отличается от других стратегий. В ней действуют совершенно иные принципы и законы тактики, и мы поможем вам разобраться в них.

Подлые советы

Егеря и кавалерия очень быстро передвигаются, поэтому их можно использовать для партизанских вылазок. Внезапно подбегите к врагу на расстояние точного выстрела (желтая зона огня), разрядите мушкеты и бросайтесь наутек. Повторять этот трюк можно сколько угодно, но лучше всего он подходит для разрушения боевых порядков противника.

АЗЫ ЦИВИЛИЗОВАННЫХ ВОЙН

Основная кампания просчитана до мелочей, и пройти каждую из ее миссий можно, лишь четко следуя подсказкам и указаниям компьютера. К тому же и без того не слишком сильный компьютер закован здесь в цепи скриптов, поэтому нет смысла давать подробное прохождение. Отыграть кампанию надо для того, чтобы разобраться в основах вторых «Казаков» и подготовиться к сражениям с настоящим противником. А перед этим необходимо усвоить несколько основополагающих правил.

КЛЮЧИ К ПОБЕДЕ

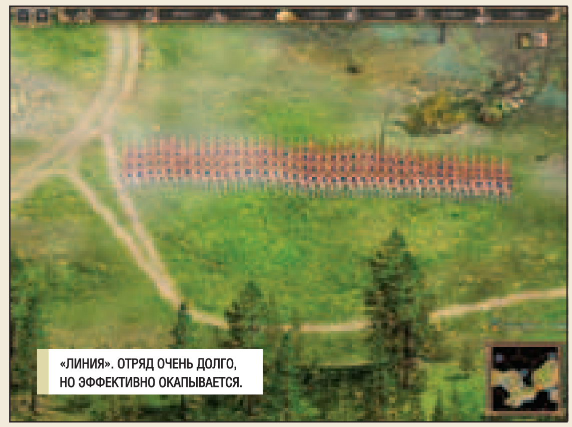
Практически каждый отряд имеет уникальные показатели огнестрельной и рукопашной атаки, а также защиты. Но они не так важны, как состояние духа и правильное построение. Солдаты способны эффективно сражаться лишь в организованном строю. Рассейте его – и победа за вами. Нормальный полк разбегается при потере семидесяти процентов личного состава. Но предварительно запуганные бойцы могут обратиться в бегство и при гибели десятка товарищей. Боевой настрой сильно понижает отсутствие пищи и усталость, поэтому чаще давайте своим людям передохнуть. Кроме того, солдат заставляют паниковать мушкетные залпы, пускай даже и не наносящие значительный урон, а также внезапные атаки кавалерии.



РАССЕЯННЫЙ СТРОЙ ОТСТУПАЕТ К СВОИМ КАЗАРМАМ.

Дороги войны

Основа всей игровой тактики – дороги. Во-первых, б*о*льшая часть ресурсов добывается в удаленных от города селах и доставляется в центр именно по дорогам. Их блокада порой может оказаться не менее эффективной, чем непосредственный захват деревень. К тому же построенные в колонны полки получают солидный бонус к скорости, двигаясь по дорогам, и вовсе не испытывают усталости. Хотя во время таких переходов они становятся чрезвычайно уязвимыми для неожиданных атак.



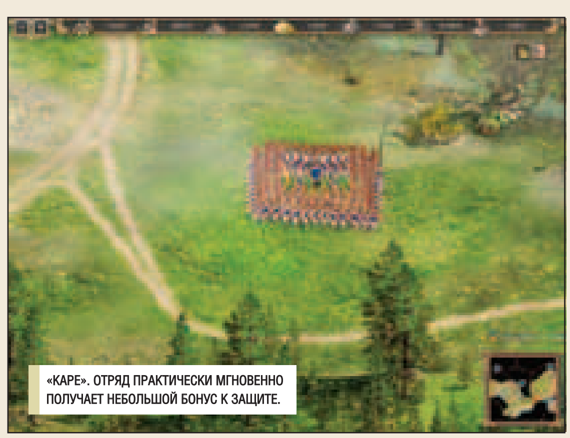
«ЛИНИЯ». ОТРЯД ОЧЕНЬ ДОЛГО, НО ЭФФЕКТИВНО ОКАПЫВАЕТСЯ.



«КОЛОННА». БОНУСЫ ОТСУТСТВУЮТ.

Построения

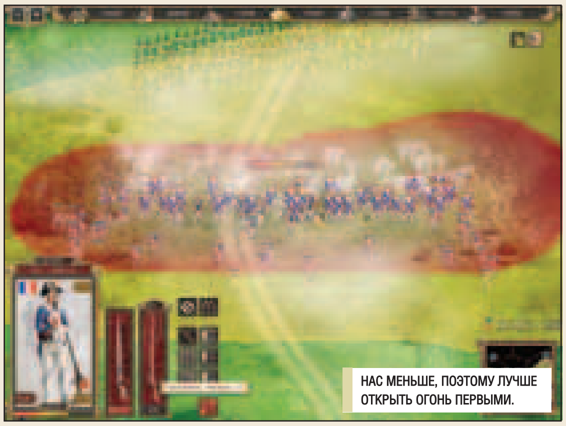
Помимо «колонны» существуют еще два построения – «линия» и «каре». От их выбора зависит исход любой битвы, поскольку они на корню изменяют характеристики отрядов. «Каре» – это круговая оборона, обычно используемая в безнадежных ситуациях. Полк почти сразу же получает неплохой бонус к защите и может отражать атаки с любых направлений. Кроме того, это единственное эффективное средство против кавалерии. «Линия» – основное боевое построение. Строй, шириной в три человека, позволяет солдатам стрелять одновременно. Это немного увеличивает урон, и катастрофически сказывается на моральном состоянии противника. А окопавшийся в течение нескольких минут отряд получает фантастический бонус к защите (+42) и становится практически неуязвимым для лобовых атак.



«КАРЕ». ОТРЯД ПРАКТИЧЕСКИ МГНОВЕННО ПОЛУЧАЕТ НЕБОЛЬШОЙ БОНУС К ЗАЩИТЕ.

Стрельба

Никогда не стоит недооценивать рукопашную – именно ей и заканчивается большинство сражений. Но решающую роль играет вовремя сделанный мушкетный залп. Оружие имеет три зоны поражения – красную, оранжевую и зеленую. Выстрел из первой может убить нескольких человек, из последней – незначительно ранить одного из


НАС МЕНЬШЕ, ПОЭТОМУ ЛУЧШЕ ОТКРЫТЬ ОГОНЬ ПЕРВЫМИ.

них. Поэтому у вас всегда есть выбор – нанести первый незначительный удар или, невзирая на потери, дождаться, когда противник подойдет поближе и ошарашить его залпом в упор.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Все шесть имеющихся в игре наций великолепно сбалансированы. Большинство войск уникальны для каждой из них, но на самом деле различия не столь велики. Одни войска быстрее набирают опыт, другие лучше стреляют, третьи сильнее в рукопашной. Какие предпочесть – личное дело каждого. Выделяются из общего ряда лишь российские ополченцы и египетские янычары. Эти солдаты не вооружены мушкетами, но не стоит относиться к ним снисходительно. Они практически ничего не стоят, и на первых порах их можно использовать, как живые щиты для более дорогих отрядов.

Оборона

Строительство в игре сведено к минимуму, но в начале сражения оно имеет ключевое значение. Сразу же нанимайте крестьян и возводите склад поблизости от каменоломен и леса. После этого стройте казармы, создавайте свой первый отряд и отправляйте его на завоевание соседних деревень. Теперь можно возвести кузницу и заняться организацией обороны. Главное, не пытайтесь защитить все свои земли сразу – при отсутствии больших водных преград это практически невозможно. Первым делом возведите блокгаузы на всех перекрестках поблизости от города. Тогда атакующему врагу придется обнаружить себя и свернуть с дороги. После этого он будет уничтожен с флангов резервными полками, которые обязательно должны дислоцироваться на вашей «базе». Лучше всего использовать для этого два отряда кавалерии, но в начале вполне подойдут и обычные мушкетеры.

Ресурсы имеют в игре определяющее значение, поэтому, при наличии обороны в городе, противник выберет для атак один или два ваших поселка, скорее всего, производящих порох. Для их защиты лучше всего разместить на близлежащих возвышенностях (это и есть преимущество своей территории) несколько окопавшихся полков. Теперь дело за разведкой. Информация о передвижениях врага – единственный ключ к победе. Разместите на каждой из дорог слабые отряды (оборона в линии все равно сделает их сильнее), которые смогут ненадолго задержать оппонента, а кавалерию заставьте патрулировать разделяющие их поля.

И запомните, лучший метод потратить деньги – построить еще несколько башен и блокгаузов. Хорошая оборона – ключ к успеху.


КАВАЛЕРИЯ ПРОНОСИТСЯ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ВРАГИ ВСКИДЫВАЮТ МУШКЕТЫ.

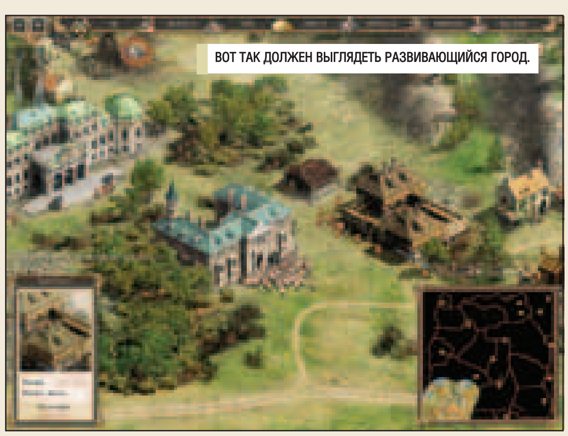
Атака

Начинать любое нападение следует с разведки местности. Пошлите отряд кавалерии на вражескую территорию и беспорядочно атакуйте деревни. Это здорово подпортит настроение противнику, а вы получите информацию о всех защитных сооружениях – мобильная конница сможет обогнуть любую линию обороны. После этого выберите наименее защищенный и стратегически значимый поселок (производящий, конечно же, порох) и выдвигайте войска. Блокгаузы и башни лучше расстреливать пушками, держа при этом остальные отряды вне зоны видимости врага – он все равно не успеет стянуть туда основные силы. Затем ваши войска будут обнаружены его разведкой, и вам навстречу отправится основное войско. И не пытайтесь избежать открытой битвы – вас просто разобьют с флангов при попытке обхода.

Противостояние

Две огромные армии, стоящие друг против друга, – картина классическая. Само собой, обороняющееся войско имеет преимущество, поскольку, скорее всего, оно уже успело окопаться и гораздо быстрее получает подкрепления. У вас же остается два варианта – атака в лоб или маневры на флангах. Действовать против окопавшего противника напрямую можно, но это довольно непросто. Единственный вариант – обстреливать врага издалека и тут же уводить полк за линию собственной обороны, (особенно хороши в этом деле егеря). Перетасовывая таким способом отряды, можно неплохо насолить врагу, но для этого потребуется огромное количество пороха.

Гораздо проще выбрать для атаки один из флангов. При этом решающее значение имеет количество ваших отрядов, а не их качество. Как только основная линия обороны противника будет взята в «клещи», победа от вас никуда не денется. Для того чтобы вас не раскусили слишком рано, обходите врага по широкой дуге – ваша армия должна поя-


ВОТ ТАК ДОЛЖЕН ВЫГЛЯДЕТЬ РАЗВИВАЮЩИЙСЯ ГОРОД.

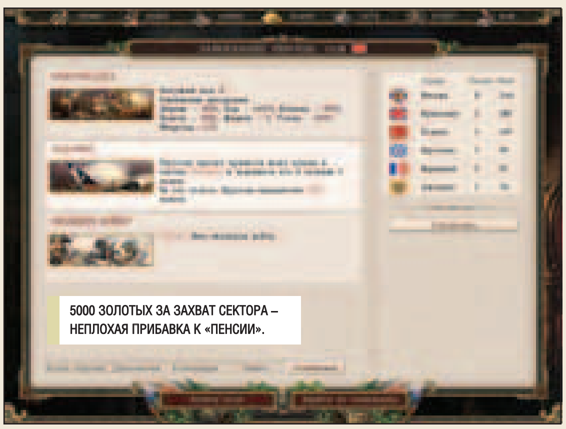

ЛОБОВОЙ АТАКИ НЕ ИЗБЕЖАТЬ. ПРИДЕТСЯ БРАТЬ КОЛИЧЕСТВОМ.

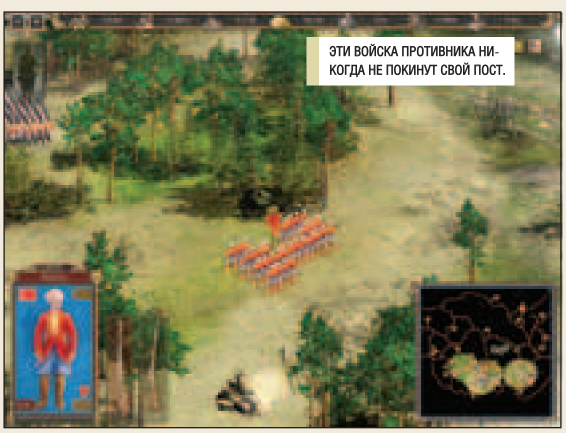
Набор рекрутов

Священники могут лишь исцелять солдат в походе, но для восполнения потерь вовсе необязательно возвращаться в город. Достаточно расположить полк вблизи захваченной фермы и немного подождать, новобранцы пойдут один за другим. Само собой, окопавшийся там отряд становится практически непобедимым.

виться неожиданно. По этой же причине лучше держать кавалерию подальше от поля боя – пусть она ударит в самый неожиданный момент. Словом, основная цель любого сражения – атака окопавшегося врага с неожиданной стороны. Маневры – основа «цивилизованных войн».


ЛУЧШЕ ВСЕГО АТАКОВАТЬ ВРАЖЕСКОГО ПОЛКОВОДЦА. ВАМ – ОПЫТ, ЕМУ – УБЫТКИ.


5000 ЗОЛОТЫХ ЗА ЗАХВАТ СЕКТОРА – НЕПЛОХАЯ ПРИБАВКА К «ПЕНСИИ».


ЭТИ ВОЙСКА ПРОТИВНИКА НИКОГДА НЕ ПОКИНУТ СВОЙ ПОСТ.


КОМПЬЮТЕР НИКОГДА НЕ СМОЖЕТ ПРЕОДОЛЕТЬ ПОДОБНЫЙ РУБЕЖ.

ЗАВОЕВАНИЕ ЕВРОПЫ

Этот режим довольно сильно отличается от обычных кампаний. И дело здесь не только в глобальной стратегической карте. Отсутствие строительства на местах наряду с мгновенным восполнением войск после сражений вынуждает придумывать новые тактические уловки. За каждое сражение ваши полководцы получают опыт и, соответственно, новые звания. Проверено, чей протеже первым станет полковником – того и тапки. А теперь подробно расскажем о том, как этого достичь.

Глобальная стратегия

Прежде всего запомните: чтобы не проиграть гонку за опытом, сражаться необходимо каждый ход. При этом вовсе необязательно выискивать бреши в обороне противника. Напротив, хорошее поражение гораздо лучше легкой победы – главное, уничтожить как можно больше отрядов врага. Используя универсальную тактику (смотрите последнюю главу), я даже смог захватить Париж пятью полками. А вот свои границы лучше не оставлять без присмотра – оппонент не упустит возможности напасть на незащищенные территории. Поэтому никогда не оставляйте находящийся под ударом сектор, не возведя в нем укрепления третьего уровня.

Дипломатия

Воевать сразу со всеми – чистой воды самоубийство, каким бы одаренным полководцем вы ни были. Поэтому старайтесь никогда не объявлять войну. Поверьте, компьютер сделает это сам. А вот союзники окажутся очень кстати. Не забывайте проверять окно «Дипломатия» – практически всегда там можно обнаружить интересные предложения. Дружба здесь обычно стоит лишь золотых монет, поэтому смело обменивайте любой ресурс на них. Единственное, что может быть ценнее денег, – порох. Его, как правило, всегда не хватает в бою. Поэтому перед атакой стоит увеличить его запасы хотя бы до 20000 единиц.

Сражения

Если не прибегать к уловке с блокгаузами (тем более, что попросту может не оказаться инженеров под рукой), у вас остается два пути к победе. Классический вариант – выполняя появляющиеся задания, захватить три стратегических зоны. Но они обычно хорошо охраняются гарнизонными войсками. Поэтому, как ни странно, гораздо проще найти и уничтожить все регулярные части врага.
Итак, вначале выступает кавалерия. Используйте ее преимущество в скорости и в первые же минуты захватите все близлежащие села. Из всех ресурсов для вас наиболее важны будут пища и порох. Враг, лишившийся продовольствия, непременно отступит. Кроме того, взяв таким образом под контроль значительную территорию, вы сможете отследить пути наступления противника. Обычно он использует для атаки два направления, поэтому для обороны (наступать самому – бессмысленно) лучше занять один из перекрестков.
Теперь просто выставьте на каждом из направлений оборону в две линии, оставив хотя бы по одному отряду для маневров на фланге. Руководствуясь описанной выше тактикой, проиграть практически невозможно. А если вдруг ситуация начнет выходить из-под контроля, вспомните про оставшиеся в тылу врага отряды кавалерии – стремительная атака конницы сзади способна обратить в бегство любую организованную армию.

Опыт

Если вы чувствуете себя хозяином положения и полностью уверены в своих силах, можете попробовать разжиться опытом. Для этого, уничтожив основные силы противника, окружите и изолируйте оставшиеся вражеские отряды, но ни в коем случае не уничтожайте их. Можно даже позволить им нападать на вас – вряд ли они смогут нанести серьезный урон окопавшимся полкам. Теперь же неспешно возьмитесь за выполнение накопившихся заданий – их к этому времени должно быть уже не меньше пяти. Сделав это, а также разобравшись со всеми гарнизонными частями, вы можете заработать вдвое больше бесценного опыта.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ ТАКТИКА

В чисто боевых миссиях (без градостроительства) можно использовать одну из слабостей искусственного интеллекта для ошеломляющих побед. Как вы уже, наверное, заметили, армия противника обычно состоит из двух частей – обороняющихся гарнизонов (оранжевый цвет) и регулярных частей (красный цвет). Уничтожения последних вполне достаточно для захвата сектора. И сделать это чрезвычайно просто, поскольку они всегда будут наступать. А вы сразу же найдите участок дороги, заканчивающийся тупиком, и направьте туда все ваши войска. Затем выделите инженерный полк и постройте на их пути несколько блокгаузов и орудийных башен. Трех строений обычно бывает достаточно. Спустя несколько минут противник начнет слепо наступать на ваши позиции, не обращая ни малейшего внимания на защитные сооружения. Единственную опасность для вас представляют пушки и гренадерские полки. Для борьбы с первыми хорошо бы иметь в резерве отряд кавалерии, а для уничтожения последних достаточно лишь грамотно корректировать огонь блокгаузов. Руководствуясь этой нехитрой формулой, можно уничтожать армии противника, превосходящие ваши хоть в десять раз. ■


РЕАЛИТИ-ШОУ
БОЛЬШОЙ
БРАТ
СМОТРИТ НА ТЕБЯ
ТЕЛЕКАНАЛ
СЕГОДНЯ 20.00 НА ТНТ
WWW.TNTBRAT.RU
WAP.TNTBRAT.RU

Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



God of War

Даже в обычном слэшере немало тонкостей и возможных уловок, а потому для настоящего бойца всегда важна хорошая тактическая подготовка.

Easter Eggs

Уничтожьте все статуи минотавров и Ареса в храме. Наберитесь терпения: на каждое изваяние может потребоваться и более 70 ударов (эффективнее всего воспользоваться Lance of the Furies: L1+»круг»). Возникшее послание от разработчиков представляет собой телефонный номер (для нетерпеливых читеров – вот он: 1-888-447-5594), позвонив по которому вы услышите записанное на автоответчик сообщение, повествующее о вашей вселенской крутости.

Сохраняйтесь всегда и повсюду. Всякий раз, как видите сейв-пойнт, – не ленитесь им воспользоваться. Сохраняться стоит даже тогда, когда бежите по уже зачищенному уровню. Игра имеет очень странную систему чек-поинтов и каждый раз при очередной нелепой смерти заставляет стартовать у черта на куличках.

God of War абсолютно линеен. Если вам кажется, что «было бы неплохо забраться вон туда, только отчего-то не получается», знайте, объяснений может быть только три: а) дизайнеры уровней изначально не задумывали прохода в этом месте, следовательно, попасть туда невозможно ни при каких обстоятельствах; б) по сюжету еще слишком рано для открытия данной локации; в) попасть туда можно только другим путем (правило второго входа).

Окружающая среда в God of War частично интерактивна, то есть подвержена вашим воздействиям. Исходя из этого, советуем вам ломать все, что ломается, ибо среди руин порой попадаются полезные красные орбы.

Никогда не открывайте сундуки с восполняющими физические (зеленые) и магические (голубые) силы орбами, если соответствующие индикаторы вашего героя показывают максимум. Не факт, что через несколько мгновений не случится неприятная заварушка, в которой «лечилки» действительно понадобятся.

Несколько слов о прокачке персонажа. Первым делом обязательно качайте свой меч как минимум до третьего уровня – это даст вам возможность использовать новые комбинации ударов. Прокачивать «магию» на первых порах бессмысленно – враги отлично шинкуются и холодным оружием, а против особо сильных гадов, как правило, хватает и данной «по умолчанию» магической силы. На поздних стадиях, наоборот, стоит отложить сабельки и сосредоточиться на оружии, данном богами. Старайтесь не распылять усилия, тратя красные орбы на все и сразу, – получится ни то ни се. Гораздо эффективнее сосредоточиться на одном из видов магических искусств (по вкусу) и совершенствовать именно его. Лично нам наиболее действенным показалось умение Poseidon's Rage – качественно прокачанное, на последних этапах игры оно – бесценно.

Помните, что к каждому противнику необходим свой подход. Разумеется, никто не запрещает вам прыгать зайчиком вокруг обычного мечника и наносить хаотичные удары, молотя по кнопкам как попало, но намного эффективнее разработать для каждого более-менее значимого противника (не босса!) верную тактику, позволяющую достигать максимального эффекта при минимальных хлопотах. Скажем, в сражениях с минотаврами старайтесь использовать самое мощное комбо, позволяющее затем моментально провести местный аналог фаталити. Или, как вариант, сразу же, на дальней дистанции задействовать Gorgona's Head, заставив противника окаменеть, а затем преспокойненько его разрубить. Против горгон необходимы быстрые перемещения на дальних дистанциях – бойтесь их взгляда, обращающего в камень. Если вы все же не убереглись, как можно быстрее крутите левый аналог, ведь в таком состоянии достаточно одного удара, чтоб довести вас до Game Over и чертыханья на всю квартиру (см. правило нелепой смерти). В схватках с чудищами (циклопами), сильно смахивающими на пещерных троллей из сами-знаете-какого фильма, отлично себя зарекомендовали мгновенные перекаты (правый аналог), уводящие героя из-под ударов огромной булавы. Дальше разберетесь сами.

Периодически вы будете получать партийные задания богов, типа «убей миллион горгон за пять секунд», за успешное выполнение которых вышеозначенные личности могут наградить вас какой-нибудь безделушкой. Но и к вселенской несправедливости тоже стоит быть готовым. И еще. Не думайте, что от этих самых заданий можно уклониться, – напоминаем о бескомпромиссной линейности игры.

Не забывайте, что God of War принадлежит не только к жанру action. Иногда, застряв в какой-нибудь комнате, включайте тугодумалку: а нельзя ли тут чего подвигать или куда упрыгать?

В битвах с боссом порой появляются иконки кнопок, которые необходимо нажать. Обязательно. Подобным образом можно убить и кое-каких «просто врагов» из разряда «особо зловредных». Поэтому всегда будьте готовы к внезапным поворотам, капризам и подаркам судьбы.

Засим общие тактические и стратегические моменты игры заканчиваются. Переходим к общим тактическим и стратегическим моментам в боях с боссами.



ЛЕЗВИЯ НАНОСЯТ УРОН НЕ ТОЛЬКО ВАМ, НО И ВАШИМ ВРАГАМ. ДОГАДАЛИСЬ? НУЖНО ПОДМАНИТЬ ГАДОВ ПОБЛИЖЕ, А ПОТОМ...

Суб-босс номер один: Голова гидры

Подойдите к ней и ткните пару раз чем-нибудь поострее. На экране появятся иконки кнопок – от вас требуется лишь быстро и правильно их нажимать.

Суб-босс номер два: Голова гидры

Аналогично. Ну, может, немного сложнее. Здесь тяжелее проиграть, чем одержать победу.

Босс номер один: Три головы гидры

Сконцентрируйтесь на двух крайних головах, которые все равно не дадут добраться до верхней. По очереди доведите каждую до нокдауна, скинув затем на голову железный обруч. Разобравшись с юными падаванами, забирайтесь наверх и приступайте к молотилке самой главной головы. Здесь ничего особо сложного тоже замечено не было. Бейте, зажимайте «круг» – ждите, пока


Один из обходных путей, упоминавшихся в статье.


Этот босс правой рукой бьет вас, а левой пытается схватить. В обоих случаях используйте правый аналог для резкого ухода в сторону.

гидра проорется. Повторять до полного изничтожения гада. Кстати, есть одна маленькая хитрость. Как вы должны были заметить, внизу, под палубой с гидрами, есть точка сохранения. Штука в том, что никто не мешает вам время от времени отрываться от боя и бегать под палубу «записываться».

■ **Суб-босс номер три: Медуза-Горгона**

И с этим чучелом при известной сноровке проблем возникнуть не должно. Берегитесь ее «каменного взгляда» (помните, что памятнику много не надо) и шпигуйте зуботычинами.

■ **Босс номер два: Вооруженный минотавр**

Не сказать, чтоб эта битва доставила вам много хлопот, но повозиться придется изрядно. Прежде всего, экипируйте Artemis Blade. Клинок обладает внушительной ударной силой, что значительно облегчит схватку. Поначалу просто бейте врага. Старайтесь нанести максимально возможный урон. После того как вы достаточно рассердите рогатого экскурсовода, он примется в буквальном смысле поливать комнату огнем. Здесь тактика одна – бежать. Ждите, пока он спустится назад, и начинайте все сначала. И так – пять раз. Затем над головой минотавра загорится пиктограмма кнопки «круг», которую вы немедленно должны нажать. Если все сделано верно, броня рогача треснет. Дальше – уже дело техники.

■ **Босс номер три: Арес (явление первое)**

Вот, собственно, мы и добрались до виновника появления игры на свет божий. Арес – самый сложный босс игры, поэтому перед битвой хорошенько разомните пальцы и решите несколько простых математических задачек – быстрота ума тоже потребуется. Перед дракой экипируйте самое лучшее оружие, сохранитесь. Глубоко вздохните. Поехали! Единственное, на что действительно можно рассчитывать, – Poseidon's Rage уровня этак четвертого-пятого. Помогает Army of Hades. Одновременно с началом битвы переходите в Rage of the Gods. В этом режиме быстро используйте и Poseidon's Rage, и Army of Hades. Магическая шкала останется нетронутой, поэтому лупите еще и еще. Знайте: из Ареса постоянно вываливаются орбы, восполняющие ваши физические и магические силы. Прикидывайте, когда кончится магия и когда будет «поставка» новой – правильные подсчеты здорово облегчат жизнь. Многие забывают, что почти все атаки Ареса Кратос вполне способен заблокировать. От остальных помогает уклониться активное использование правого аналога. Зарубив на носу эти несложные правила, вы без особых потерь одолеете противника.

■ **Босс номер три: Арес (явление второе)**

Здесь нам придется защищать Кратосом семью Кратоса от клонов Кратоса. Забавно, правда? После первой победы над Аресом вы должны были получить достаточное количество красных орбов для полной прокачки Army of Hades и Artemis Blade. КАЧАЙТЕ! Ведь единственный достойный вариант все тот же – включить Rage of the Gods и в таком режиме использовать Army of Hades снова и снова. Этот прием позволит убрать подавляющее большинство врагов. Если после вашего финта ушами останется кто-то живой, тупо долбите по кнопке «квадрат» – должно сработать. Ни в коем случае не покидайте свою семью – вы их ударить не можете, а если хоть кто-то погибнет – Game Over, рады были познакомиться. В случае чего, кнопкой «круг» передавайте жене и детишкам немного собственного здоровья.

■ **Босс номер три: Арес (явление третье)**

Как ни парадоксально, самая легкая встреча из трех. Теперь вы способны блокировать буквально все (если быть точным, все кроме одной) атаки Ареса, и изнурительный бой обернется прогулкой по парку. Главное, помните: после того как бог войны сделает апперкот, не отжимая L1, давите «квадрат» для контратаки. А уж когда над головой Ареса загорится пиктограмма кнопки «круг» – считайте дело в шляпе.
И напоследок – немного о секретах. Поначалу вам дано лишь два бонуса. После прохождения игры на любом уровне сложности вам откроется еще десять. В случае выполнения определенных условий откроется еще четыре. Теперь-то вы действительно прошли игру. Поздравляю! ■

Без купюр

Еще существует забавная мини-секс-игра. По прибытии в Афины вы увидите двух полуголых девиц, развалившихся на вашей кровати. Подойдите к ним и нажмите на «круг». Вам целомудренно покажут вазу, которая, в зависимости от правильности ваших действий, начнет трястись. Сцена сопровождается громкими стонами, недвусмысленно намекающими на причину «кроватетрясения». После успешного завершения процесса игра выдаст вам множество красных орбов. Полноценно повторить трюк не удастся – вам будут давать лишь по пять орбов за каждый акт.

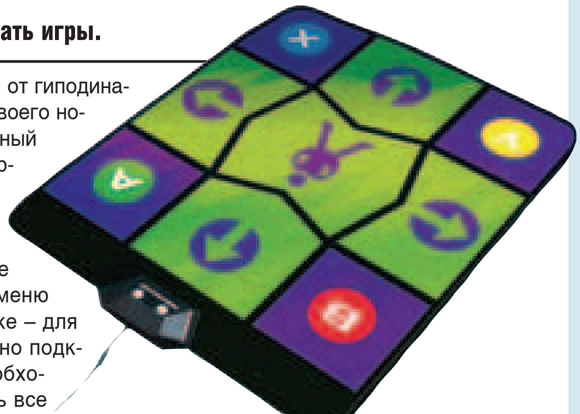

Так на противоположную сторону уровня перекидывается веревка. Процесс банальный, но не лишен изюминки.


Гидра. Не давайте ей вырваться, быстро-быстро нажимая на «круг».

test_lab /test_lab@gameland.ru/

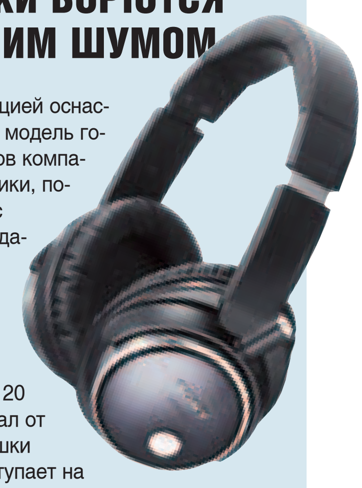
ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ КОВРИК ОТ THRUSTMASTER

Идем проверенными тропами, осталось сделать игры.



Избавить любителей компьютерных развлечений от гиподинамии решила компания Thrustmaster с помощью своего нового коврика Dance Mat. Специально разработанный для игровых консолей Xbox, этот необычный спортивный аксессуар позволяет оттачивать танцевальное мастерство, развлекать детей или устраивать командные соревнования.
Его площадка разделена на восемь зон: четыре клавиши предназначены для перемещения по меню (многофункциональный D-pad) и еще столько же – для управления. Чтобы «процесс пошел», достаточно подключить устройство к приставке и запустить необходимый диск. Кстати, с ковриком могут работать все игры, перемещение внутри которых осуществляется стрелками. Есть для него и специальные приложения, доступные для загрузки по сети через сервис Xbox Live. Средне-розничная стоимость девайса – $35. ■

НАУШНИКИ БОРЮТСЯ С ВНЕШНИМ ШУМОМ



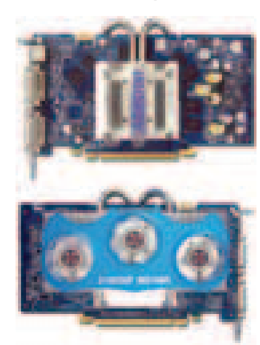
Необычной функцией оснастила свою новую модель головных телефонов компания Sony. Наушники, получившие индекс MDR-NC50, обладают активной системой шумоподавления, улавливающей внешние звуки в диапазоне частот от 20 до 1500 Гц. Сигнал от встроенных в чашки микрофонов поступает на инвертирующий усилитель и затем смешивается с полезным сигналом из музыкального плеера или компьютерной игры. К слову, подобная система борьбы за тишину применяется в гарнитурах пилотов авиации. По заявлению Sony, пользователь практически не услышит посторонних звуков, поскольку технология, примененная в новинке, обеспечивает возможность снижения уровня шума на 80 процентов. Кстати, в MDR-NC50 используются высококачественные динамики с магнитными катушками из неодима. Частотный диапазон модели равен 14-22000 Гц, а вес составляет приблизительно 290 граммов. Появление устройства в продаже по цене около $200 ожидается в июне этого года. ■

HP НЕ ДАСТ ПЕРЕПУТАТЬ ДИСКИ



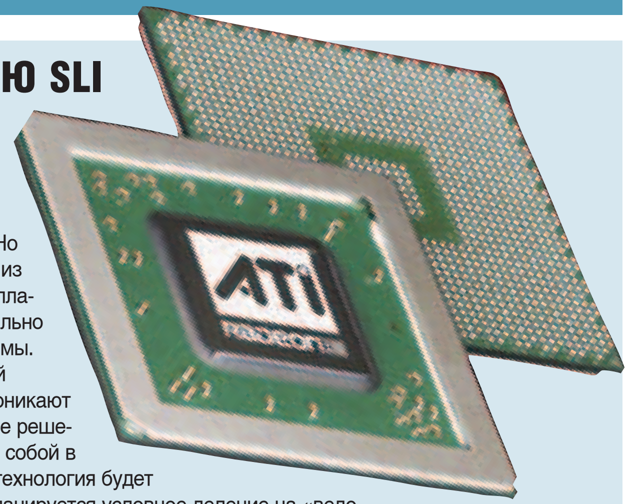
Компания HP объявила о начале поставок в Россию DVD-рекодеров dvd640i и dvd640e с технологией LightScribe. Смысл ее прост, как все гениальное: «болванка» может использоваться для оформления «пустой» стороны, на которой обычно и делаются все надписи. Пользователю нужно лишь подготовить эскиз в специальной программе, перевернуть диск и нажать кнопку «печать». К сожалению, рисунок или текст могут выполняться лишь в черно-белом цвете. Но главный минус заключается в том, что на обыкновенных носителях изобразить ничего не получится. Разумеется, и цены на LightScribe-«болванки» немного выше: например, в американских интернет-магазинах упаковка из десяти штук Memorex 8x 4.7GB DVD+R продается за $20. Оба рекордера от HP достаточно функциональны и поддерживают большинство форматов чтения и записи, в том числе и DVD+R9 (Double Layer). Отличаются два устройства интерфейсом: IDE – у dvd640i (внутренний дисковод), Hi-Speed USB 2.0 и FireWire (IEEE 1394) – у dvd640e (внешний). Ориентировочная розничная стоимость новинок на российском рынке – $115 и $180 соответственно. ■

ГРАФИЧЕСКИЙ АДАПТЕР С ЗАПАСНЫМ КУЛЕРОМ



Любопытную систему охлаждения применила на своей новой PCI-Express видеокарте PC6800 компания Albatron. Используемыми в ней тепловыми трубками Heat Pipe сегодня никого не удивишь, а вот компонент устройства под названием Wise Fan III стоит рассмотреть подробнее. В нем присутствуют целых три вентилятора, два из которых работают в активном режиме, а центральный является запасным. Если скорость вращения одного или двух основных кулеров опускается ниже 1800 оборотов в минуту, включается резервный. Утверждается, что таким образом температура радиатора не поднимается выше 56 градусов Цельсия, а уровень шума при этом остается вполне допустимым – максимум 30 дБ. Графический адаптер построен на базе NVIDIA GeForce 6800, поддерживает режим SLI и совместим со стандартом PCI-Express. Тактовая частота ядра новой модели составляет 325 МГц, памяти (объемом 128 Мб) – 400 МГц. Информация о ценах на эту модель пока отсутствует. ■

ATI ПРИДУМАЕТ СВОЮ SLI



Около года назад, когда NVIDIA стала пропагандировать технологию SLI, представители основного конкурента, компании ATI, весьма скептически оценивали перспективы этой разработки. Но чипсет nForce4 SLI показал, что связка из двух видеокарт на одной материнской плате в некоторых случаях весьма значительно увеличивает производительность системы. Канадцы принялись готовить «ответный удар», и вот уже из стана компании проникают сведения о том, что вскоре графические решения от ATI научатся соединяться между собой в рамках одного компьютера. Подобная технология будет названа Multi Video Processing. В ней планируется условное деление на «ведомый» («slave») и «ведущий» («master») видеоадаптер, причем первым может быть любая карта ATI, а вторым – только с поддержкой MVP. Кроме подходящей системной платы, для работы в паре понадобится специальный шлейф и подключение видеовыходов двух «Радеонов» друг к другу. На данный момент есть информация, что дебютной картой с поддержкой MVP станет ATI Radeon X850 XT. ■

SONOMA В МИНИАТЮРЕ

Портативный ноутбук TravelMate 3000 от Acer.

Компания Acer, объявившая о выходе на первое место по продажам ноутбуков в России, не останавливается на достигнутом. В начале мая она представила еще одну модель – портативный компьютер TravelMate 3000, построенный на основе мобильной платформы Intel Centrino (Sonoma). Основными достоинствами новинки являются небольшой вес (1.46 кг) и размеры (297.5x210x25-35.5 мм). «Трехтысячник» оснащается процессором Intel Pentium M (до 2 ГГц), памятью 512 Мбайт DDR2 (до 2 Гбайт) и жестким диском емкостью 100 Гбайт с интерфейсом ATA-100. ЖК-дисплей с диагональю 12.1 дюйма поддерживает разрешение WXGA (1280x800 пикселей). Встроенный привод для оптических носителей у компьютера отсутствует, однако через порт IEEE 1394 (FireWire) можно подключить комбинированный дисковод. Видеоподсистема построена на основе графического контроллера Intel GMA 900, и он позволяет, как мы выяснили в одном из тестов, при минимальных настройках качества можно играть даже в FarCry и Half-Life 2. Ноутбук интересен наличием беспроводных контроллеров Bluetooth и Wi-Fi (IEEE 802.11b/g), присутствием кардридера, а время автономной работы достигает четырех с половиной часов. Цена на эту модель будет объявлена позже. ■



МОНИТОРЫ ДЛЯ ИСКУССТВОВЕДА



Жидкокристаллический дисплей, напоминающий картину в дорогой рамке, выпустила компания Prestigio International. 17-дюймовый E175 (ориентировочная стоимость – $389) является частью новой продуктовой линейки Emporio. Она будет включать в себя устройства, отличающиеся уникальным дизайном для изысканного интерьера дома или офиса. Помимо недорогой модели, в похожем оформлении представили 19-дюймовый ТВ-монитор E190T ($2000), широкоэкранный 30-дюймовый LCD PC E300MMC и мультимедийный центр LCD PC E190MMC. Появление на прилавках электронных «раритетов» из семейства Emporio ожидается в мае-июне 2005 года. Планируется, что при помощи онлайнового конфигуратора в электронном магазине компании для каждого устройства можно будет подобрать индивидуальное исполнение. О технических характеристиках новинок пока ничего не сообщается. ■

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»



Необычные десктопы Star Wars PC приготовила компания Alienware для поклонников одноименной космической саги. Системные блоки обладают запоминающимся внешним видом и оснащены соответствующим программным обеспечением (обои, скринсейверы, оформление Windows). Имеются два варианта дизайна: для «темной стороны» (dark side) и для «светлой» (light side). Соответственно, покупатели могут выбрать корпус с изображением Дарта Вейдера, Императора и их несокрушимых армий или же взять ПК с рисунками «хороших» персонажей Оби-Вана, Йода и др. Базовая модель без монитора на основе процессора Athlon 64 3000+ стоит около $1500. Дополнительно компания предлагает сдвоенную графическую систему GeForce 6800 Ultra 512 Мбайт по цене около $1500, память стоимостью около $400 и процессор Athlon FX-55 за $860. ■

40-ПРОЦЕНТНАЯ GECUBE



Тайваньская компания Info-Tek Corporation выпустила новую видеокарту GeCube Radeon X800XL. Модель поддерживает графический интерфейс PCI Express и оснащается памятью GDDR3 объемом 512 Мбайт. Теоретически такое количество ОЗУ позволяет использовать в существующих играх более высокое разрешение, а разработчикам предоставляет карт-бланш на улучшение качества графики в будущих проектах. Новинка основана на процессоре ATI R430XL, имеющем 16 пиксельных конвейеров и работающем на частоте 400 МГц. Официально сообщается об увеличении производительности карты за счет большего объема памяти примерно на 40%, причем компания утверждает в своем пресс-релизе, что на такой прирост можно рассчитывать даже при разрешении экрана 1600x1200 пикселей, а также максимальных установках антиалиасинга и анизотропной фильтрации! В тестах мы это при случае обязательно проверим. ■

test_lab /test_lab@gameland.ru/

Тестирование процессоров AMD и Intel

Вчера вы еще не думали о замене процессора, а сегодня он уже устарел. Как же так? Подобную ситуацию, на наш взгляд, спровоцировал настоящий ренессанс на рынке графических адаптеров. Относительно новый «камень», приобретенный год назад, сейчас может утянуть общую производительность на самое дно, с покупкой какой-нибудь GeForce 6800 GT превращаясь из лидера игровой системы в ее так называемое «слабое звено». В этом тесте мы рассмотрим варианты апгрейда в трех ценовых нишах – от $105 до $1050, и в каждой из них выступит решение как от Intel, так и от AMD.

Тестовый стенд AMD

Материнская плата: Foxconn NF4UK8AA-8EKRS (Socket 939)
Материнская плата: ASUS K8N4-E Deluxe (Socket 754)
Память: 2x512 Мбайт Corsair Xpert 2-2-2-5
Видеокарта: 256 Мбайт ASUS EAX800XT Platinum
Кулер: AMD Box
Блок питания: 480 Вт Thermaltake PurePower Butterfly W0020
Жесткий диск: 80 Гбайт Samsung SP0812C

При всем многообразии существующих ныне платформ и процессоров, мы решили ограничиться только актуальными моделями, наиболее подходящими для современных развлекательных приложений. По этой причине среди участников нашего теста оказались представители Socket 939 и Socket 754 от AMD и LGA775 от Intel. Надо отдать должное двум ведущим производителям: за последние несколько поколений их изделия стали конкурировать не только по тактовой частоте, объему кэша или удобству установки, но и обзавелись некоторыми довольно полезными функциями, которые хотелось бы описать немного подробнее.

Говоря о процессорах AMD Athlon 64, первым делом необходимо упомянуть технологию Cool'n'Quiet, которая была заимствована из мира ноутбуков. Чтобы понять ее суть, вспомним, что частота процессора – это произведение его множителя на тактовое значение FSB системной шины. Именно такое несложное правило компьютерные энтузиасты используют при разгоне своего «камня». Ускоряя ПК по шине, они закономерно повышают еще и число мегагерц CPU. Но инженеры AMD быстро сообразили, что обратное действие также может пойти системе на пользу, то есть при сниженной частоте процессор будет потреблять меньше энергии и выделять не так много тепла. Задействовать подобный режим оказалось достаточно просто. Потребовалось всего лишь разблокировать множитель в сторону уменьшения и «научить» центральный чип манипулировать им в зависимости от нагрузки с помощью специального драйвера. В результате, когда система не выполняет никаких сложных задач, процессор временно занижает свою частоту. Для домашних ПК наиболее интересным является тот аспект, что вентиляторы охлаждения, способные изменять частоту вращения согласно показаниям температуры, начинают работать гораздо тише, не мешая вам смотреть фильм или делать курсовую.

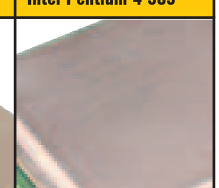
Также хотелось бы упомянуть знаменитую технологию Hyper-Threading от Intel. Общий принцип ее действия заключается в эмуляции двух полноценных независимых процессоров, при физическом наличии только одного. Это может дать ощутимое увеличение производительности (в некоторых случаях до 30%), но только для специально оптимизированных к многоточности приложений. Эффективно работает HT, например, в последних пакетах Adobe Photoshop, адаптированных архиваторах и перекодировщиках, или же в таких играх, как «Власть закона» или «Периметр». Но в ряде программ два виртуальных процессора начинают мешать друг другу, «конкурируя» за ограниченный объем кэша, и тут приходится выключать HT. Пожалуй, одним из ключевых этапов в истории домашних компьютеров стал ввод 64-битной архитектуры, впервые появившейся у настольных процессоров AMD, а сейчас постепенно нашедшей себя и в стане Intel. Ее существенным плюсом является полная поддержка 32-битных приложений. Для будущих игр использование 64 разрядов в перспективе означает новый уровень AI, а также широчайшие возможности по детализации виртуального мира. В свете того, что выход Windows XP 64-bit Edition все-таки состоялся, в скором времени можно ожидать поток новых адаптаций и патчей для уже вышедших продуктов.

Кроме того, самые новые процессоры могут похвастаться еще одной функцией – не настолько разрекламированной, как вышеописанные, но также довольно полезной. Это так называемый «NX-бит» – технология, позволяющая процессору идентифицировать в памяти вредоносный код и запрещать его выполнение. В настоящее время более 80% атак используют прием с переполнением буфера, поэтому необходимость борьбы с этой проблемой назрела давно. Процедура называется Execute Disable Bit у Intel и Enhanced Virus Protection у AMD. Фактически, ее можно назвать аппаратным антивирусом. Пусть он не в состоянии заменить программные аналоги или брандмауэр, так как не может препятствовать установке опасного приложения, но в его силах проследить за использованием памяти и вовремя предупредить пользователя.

Благодарности

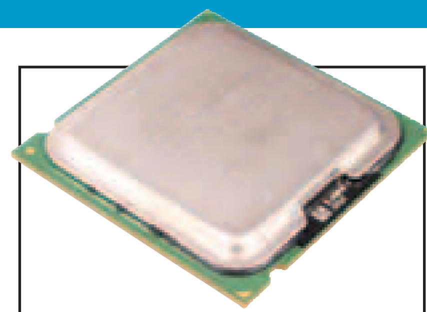
test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям Остров Формоза (т. (095) 926-2452, http://www.island-formoza.ru), ULTRA Electronics (т.(095) 775-7566, http://www.ultracomp.ru), USN Computers (т. (095) 775-8202, http://www.usn.ru), 3logic (т. (095) 540-9136, http://www.3logic.ru), а также российским представительствам компаний AMD и Intel.

Технические характеристики

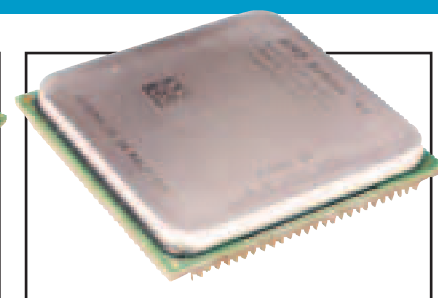
	AMD Athlon 64 FX-55	Intel Pentium 4 EE 3.73 ГГц	AMD Athlon 64 3500+	Intel Pentium 4 550	AMD Athlon 64 2800+	Intel Pentium 4 505
						
Частота, ГГц	2.6	3	2.2	3.4	1.8	2.667
Ядро	ClawHammer	Prescott 2M	Winchester	Prescott	NewCastle	Prescott
Разъем	Socket 939	LGA775	Socket 939	LGA775	Socket 939	LGA775
Техпроцесс, мкм	0.13	0.09	0.09	0.09	0.13	0.09
Шина, МГц	800	1066	800	800	800	533
Объем кэша L2, Кбайт	1024	2048	512	1024	512	1024
Объем кэша L3, Кбайт	нет	нет	нет	нет	нет	нет
Множитель	13	14	11	17	9	20



AMD Athlon 64 FX-55
★★★★★★★★★★
$970



Intel Pentium 4 EE 3.73 ГГц
★★★★★★★★★★
$1050



AMD Athlon 64 3500+
★★★★★★★★★
$285

Теперь познакомимся с нашими испытуемыми.

AMD ATHLON 64 FX-55

Первым в списке испытуемых выступает флагман AMD, мощнейшее решение на платформе Socket 939 – AMD Athlon 64 FX-55. Серия FX позиционируется производителем как дорогие процессоры для самых требовательных покупателей: экстремальных геймеров и всех тех, кому требуется высочайшая скорость работы. Эта модель обладает немалой тактовой частотой – 2.6 ГГц. Для сравнения приведем в пример показатель самого мощного процессора из линейки AMD Athlon 64 – 2.4 ГГц. Кроме того, 55-й может похвастаться наличием кэша объемом 1 Мбайт, а также полным спектром технологий, доступных «младшим» моделям: это и Cool'n'Quiet, и двухканальный контроллер памяти, и антивирусная защита NX-бит. Разумеется, все это отражается на цене, которая традиционно для FX значительно превышает стоимость простых AMD Athlon 64.

INTEL PENTIUM 4 EE 3.73 ГГЦ

Эта модель является Hi-End решением от компании Intel (EE расшифровывается как Extreme Edition), имеющим ту же ориентацию, что и процессор конкурента AMD Athlon 64 FX-55, – высокопроизводительные игровые системы. Надо сказать, что с появлением 6-й серии Intel вернула «должок» AMD – в ее процессорах наконец-то появилась полноценная поддержка 64-битных программ! Ну а тактовая частота 3.73 ГГц, двухмегабайтный кэш второго уровня и аппаратная защита от вирусов наверняка обеспечит ему успех и на поприще 32-битных приложений. Впрочем, не будем загадывать наперед и дождемся результатов тестирования.

AMD ATHLON 64 3500+

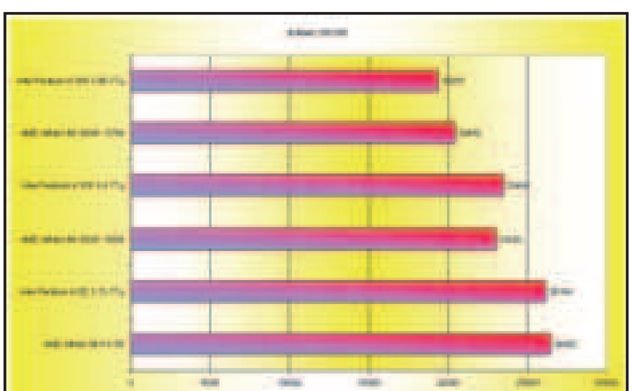
От дорогих и высокопроизводительных процессоров перейдем к более «приземленным», но также довольно мощным решениям, и первым их представителем станет AMD Athlon 64 3500+. Реальная частота работы этой модели составляет 2.2 ГГц, а объем кэша – 512 Кбайт. Так как процессор предназначен для платформы Socket 939, то он использует двухканальный режим работы памяти, а для полноты ощущений способен также предоставить поддержку 64-разрядных приложений, NX-бит и технологию Cool'n'Quiet. Напоследок отметим, что эта модель собрана на базе ядра Winchester, имеющего в сравнении с устаревшим NewCastle улучшенный разгонный потенциал, оптимизированный контроллер памяти и, самое главное, меньшую стоимость производства.

INTEL PENTIUM 4 550

Данный процессор форм-фактора LGA775 основан на ядре Prescott, имеет частоту 3.4 ГГц и кэш второго уровня объемом 1 Мбайт. Уровень производительности позволяет отнести его (как, впрочем, и предыдущий процессор от AMD) в категорию сугубо «геймерских» решений, но в то же время не настолько дорогих, как серия Extreme Edition или AMD Athlon 64 FX. Из дополнительных технологий процессор традиционно снабжен функцией Hyper-Threading, а также имеет поддержку NX-бита. С другой стороны, 64-х разрядные инструкции «камнем» не поддерживаются (это привилегия Intel Pentium 4 EE 3.73 ГГц, а также серии 6XX), да и низким тепловыделением похвастаться он не может. Зато работает он на больших скоростях, что, согласитесь, для процессора является самой главной характеристикой.

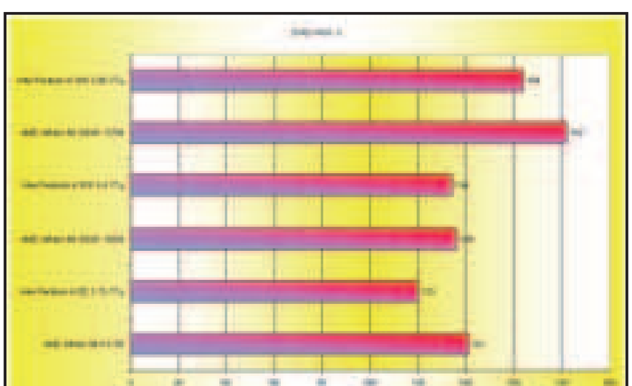
AMD ATHLON 64 2800+

Этот процессор – выходец из категории недорогих, но все еще актуальных в домашней системе решений. Отличает его от остальных собратьев по тесту в первую очередь платформа Socket 754, что в сравнении с Socket 939 предполагает использование менее совершенного одноканального контроллера памяти. Других существенных отличий, впрочем, у процессоров на этих платформах нет – AMD Athlon 64 2800+ выполнен на знакомом ядре NewCastle, работает на частоте 1.8 ГГц, снабжен 512-килобайтным кэшем второго уровня и имеет в активе



3DMark 2001SE

В каждой ценовой категории лидеры в 3Dmark 2001 SE сменялись, но в наивысшей лиге победителем все же стал AMD Athlon 64 FX-55.



Video

В тесте кодирования видео везде явно лидирует Intel.

Тестовый стенд Intel

Материнская плата: ASUS P5AD2-E Deluxe
Память: 2x512 Мбайт Corsair XMS PRO 3-3-3-8
Видеокарта: 256 Мбайт ASUS EAX800XT Platinum
Кулер: Intel Box
Блок питания: 480 Вт Thermaltake PurePower Butterfly W0020
Жесткий диск: 80 Гбайт Samsung SP0812C

Защита и нагрев

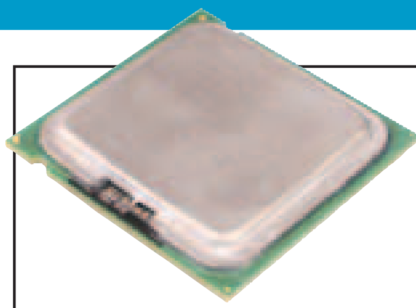
Socket A стала последней платформой, процессоры для которой имели слабо защищенное от внешних воздействий ядро. Неаккуратной установкой кулера можно было легко сколоть его, нанеся непоправимый вред, и в этом аспекте продукция Intel имела большое преимущество – ее модели имели защитную металлическую пластину. С выходом AMD Athlon 64 ситуация была окончательно исправлена. А вот репутацию производителя самых «горячих» десктопных «камней» уже приобрела Intel: Athlon 64 3800+ имеет тепловыделение 89 Вт, тогда как Pentium 4 560 LGA775 – 115 Вт.



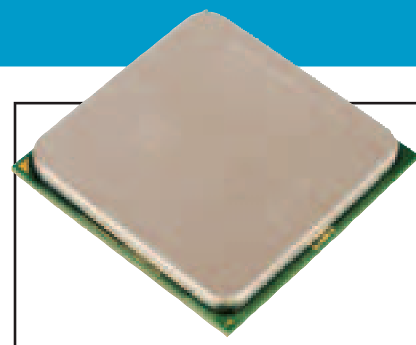
ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССОРОВ AMD И INTEL

Краткая история

Глядя на современные продукты Intel, выполненные по технологии 90 нм, удивляешься, насколько усложнилось производство наших кремниевых друзей за последние годы. Для сравнения, первый микропроцессор i4004 образца 1979 года имел 10-микронные нормы. Его разработал инженер Тед Хофф для японской компании Busicom, выпускавшей калькуляторы. Заказчики сразу же приобрели права на это «чудо техники», заплатив Intel $60000, но американцы весьма дальновидно вернули эти деньги и свою лицензию. Кстати, новый двухъядерный Pentium EE 840 несет на себе уже около 230 млн. транзисторов, тогда как произведение господина Хоффа содержало их всего лишь 2300 штук. Ученые сейчас активно разрабатывают нанотехнологии, так что предсказанное Гордоном Муром удвоение количества транзисторов каждые полтора-два года может продолжиться.



Intel Pentium 4 550 3.4 ГГц
★★★★★★★★
❍ $300



AMD Athlon 64 2800+ S754
★★★★★★
❍ $105



Intel Pentium 4 505 2.66 ГГц
★★★★★★★
❍ $120

весь спектр фирменных технологий AMD. К ним относится Cool'n'Quiet, антивирусная защита и 64-битная архитектура, только сейчас раскрывшая свои возможности благодаря Microsoft.

INTEL PENTIUM 4 505

Наконец, мы подобрались к представителю Low-End братии от Intel. От дорогих «родственников» его отличает частота FSB – 533 МГц (более производительные модели работают на 800 МГц), а также тактовая частота – 2.66 ГГц. В остальном это полноценный Intel Pentium 4, о чем говорят ядро Prescott и кэш объемом 1 Мбайт. Интерес к подобной модели, надо сказать, довольно высок: при демократичной цене ее характеристики находятся на современном уровне. К тому же процессор традиционно имеет поддержку таких полезных функций, как Hyper-Threading и NX-бит, что делает его достойным представителем серии Intel Pentium 4 5XX. Ознакомившись с героями нашего повествования, перейдем, пожалуй, непосредственно к тестированию.

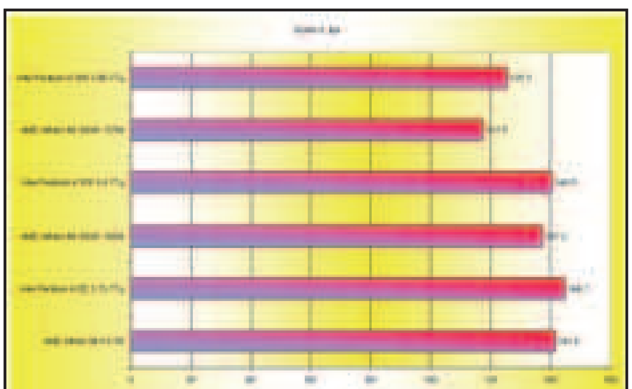
МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Чтобы получить полное представление о возможностях того или иного процессора и объективного сравнения их друг с другом мы использовали большой набор средств. Среди наших «инструментов» были синтетические тесты, игры, а также приложения, требующие большой вычислительной мощности. Обо всем по порядку. Из бенчмарков нами были задействованы 3DMark 2001 SE и 3DMark03, причем в последнем случае мы привели результаты только теста CPU. Дело в том, что основная часть данного теста, в отличие от своей младшей версии, слишком ориентирована на видеоподсистему. Поэтому мы использовали лишь тот компонент, который наиболее подходит для наших сегодняшних целей.

Для проверки 3D-производительности были выбраны игры FarCry и Doom 3 (очень динамичная демосцена в первой и относительно спокойная – во второй). Для того чтобы исключить влияние видеоадаптера, разрешение было выставлено на минимум – 640x480. Помимо этого процессоры испытывались на скорость кодирования видео в формат XviD, сжатия аудио в MP3, вычисления числа Пи до определенного знака (с помощью программы SuperPI), а также на архивацию данных в программе WinRAR, для чего использовался встроенный в нее тест производительности.

AMD ATHLON 64 FX-55

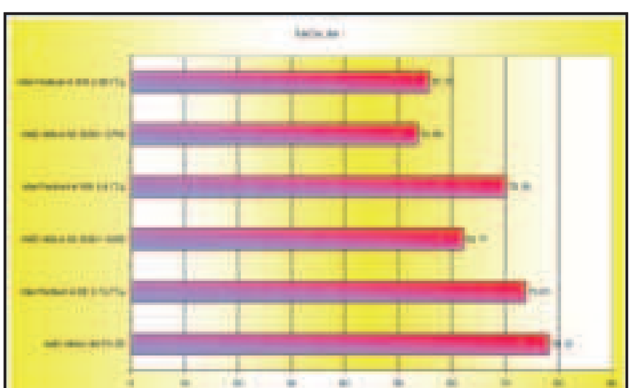
Процессор полностью оправдал свое имя и направленность, заняв первое место в доброй половине тестов, причем «экстремальный» конкурент от Intel был местами обставлен довольно существенно. В то же время тепловыделение у него в сравнении с Intel Pentium 4 EE 3.73 ГГц на порядок ниже, а если добавить к этому наличие технологии Cool'n'Quiet, модель можно



Doom 3

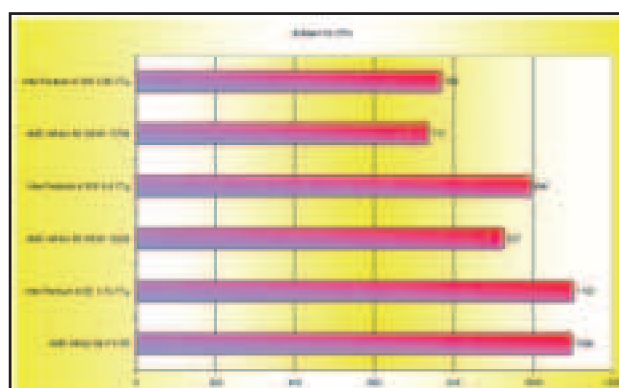
Явной разницы между производительностью нет, но победителей выявить все же можно – это процессоры Intel, обошедшие соперника на 3-8 fps.





FarCry

В Far Cry Intel Pentium 4 лидировали лишь до прихода AMD Athlon 64 FX-55 – он легко смог поставить «зарвавшиеся» процессоры на место.



3DMark 03 CPU

Процессоры от AMD снова отстали от конкурентов, но однозначно назвать их проигравшими нельзя, ведь у старших моделей разница едва уловима.

назвать действительно отличным выбором для энтузиастов, уважающих тишину. Кстати, любители разгона наверняка по достоинству оценят разблокированный множитель AMD Athlon 64 FX-55, и если бы не огромная цена данного CPU, мы бы порекомендовали его всем без исключения.

INTEL PENTIUM 4 EE 3.73 ГГЦ

Intel Pentium 4 EE 3.73 ГГц одержал победу в 3DMark 03 и Doom 3. Особенно порадовал результат кодирования видео в формат XviD, где, по всей видимости, показала себя многопоточность технологии Hyper-Threading. В конце концов, процессоры подобного рода и были разработаны с целью демонстрировать высочайшую производительность, значительно опережая все прочие модели. Но есть и одно «но» – чтобы стать его счастливым обладателем, вам придется не только выложить круглую сумму, но и раскошелиться на соответствующую материнскую плату и оперативную память, так как эта модель очень привередлива к своему «окружению».

AMD ATHLON 64 3500+

Отличные рабочие характеристики Athlon 64 3500+ не помогли ему одержать победу над Intel Pentium 4 550. Процессоры лишь сравнялись в скорости кодирования MP3, а единственным триумфом AMD стал тест WinRAR. Вместе с тем отрыв от соперника не так велик, чтобы зафиксировать однозначное поражение, к тому же в пользу данного процессора говорит поддержка 64-битных инструкций, с недавних пор ставшая не просто «галочкой» на упаковке, а действительно необходимой функцией. Этот процессор, на наш взгляд, станет очень популярным продуктом, как только цена на него опустится ниже психологического максимума в $200.

INTEL PENTIUM 4 550

Очень неплохой CPU, ориентированный на системы выше среднего класса. Со всеми тестами Intel Pentium 4 550 справился неплохо, где-то проиграв AMD, где-то обойдя соперника. Традиционно заметно преимущество в приложениях, чувствительных к «многопроцессорности», пусть даже и виртуальной – свидетельство тому можно увидеть в тесте кодирования видео. Да и в играх сравнение с Athlon 64 3500+ не в пользу последнего (хотя разница совсем невелика). В целом, компьютер на основе Intel Pentium 4 550 может стать очень удачной конфигурацией.

AMD ATHLON 64 2800+

Несмотря на одноканальный контроллер памяти, процессор все же сумел оставить соперника позади в нескольких раундах. Но вот игры и кодирование видео дались ему тяжелее – сказывается возраст и не такие широкие возможности платформы Socket 754. Но и того, что есть, недорогой и в меру скоростной системе хватит с лихвой: полноценные 64 бита, неплохой разгонный потенциал, полная поддержка дополнительных функций, присущих более новым моделям для Socket 939. Так что с уверенностью можно сказать, что свой покупатель у него обязательно найдется, особенно если при сборе системы важен ценовой фактор.

INTEL PENTIUM 4 505

Даже низкая частота шины не мешает этой модели показывать отличный для своей ценовой категории результат, который приумножает поддержка Hyper-Threading в чувствительных к этой характеристике тестах. К тому же использование нового разъема LGA775 дает хоть и довольно небольшой, но все-таки задел на будущее. Скажем, при апгрейде на более мощный процессор достаточно будет ограничиться только его заменой, в то время как на платформе Socket 754, скорее всего, придется менять еще и материнскую плату. Добавим к этому отличный разгонный потенциал модели и получим превосходного кандидата на место в недорогой, но качественной системе, способной «потянуть» любую современную игру.

ВЫВОДЫ

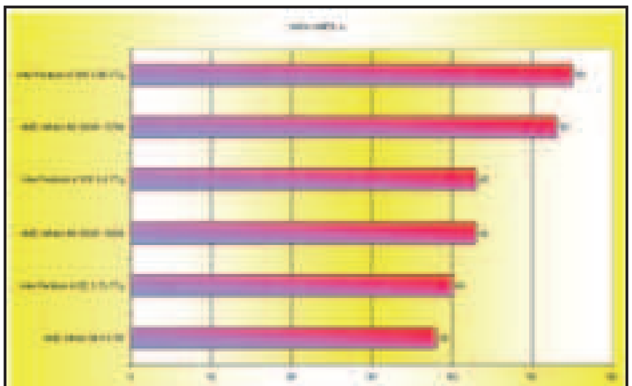
На этот раз в лидерах теста оказались как Intel, так и AMD – обижен не остался никто. Если говорить о чистой производительности, то первые места в ней распределились между Intel Pentium 4 EE 3.73 ГГц и AMD Athlon 64 FX-55 равномерно, хотя последний имеет несравнимо меньший уровень тепловыделения. Именно поэтому «Выбором Редакции» для нас стала модель AMD Athlon 64 FX-55. Идеальным же решением по соотношению цены и производительности («Лучшей покупкой») оказался Intel Pentium 4 505 (2.67 ГГц). ■

Справка по Athlon 64

В модельной линейке 64-битных процессоров AMD рискует запутаться даже самый опытный геймер. Два изделия под названием Athlon 64 с одинаковыми рейтингами могут обладать как разными тактовыми частотами, так и отличаться объемом кэша и даже сокетом. Кстати, число, сопутствующее слову «Socket» в названии любой платформы, не что иное, как количество ножек у соответствующего «камня». К примеру, 64-битные продукты AMD, разработанные для платформ Socket 754 и Socket 939, имеют соответственно 754 и 939 «конечностей». Ну а как быть с Socket A? Подсказка: второе название этого разъема – Socket 462.

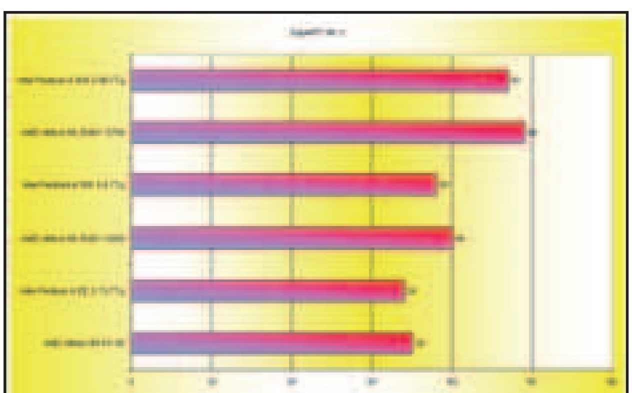
№ модели	Частота	Кэш (L2)	S-t
4000+	2.4 ГГц	1 Мбайт	939
3800+	2.4 ГГц	512 Кбайт	939
3700+	2.4 ГГц	512 Кбайт	754
3700+	2.2 ГГц	1Мбайт	939
3500+	2.2 ГГц	512 Кбайт	939
3400+	2.4 ГГц	512 Кбайт	754
3200+	2.0 ГГц	1 Мбайт	754
3200+	2.0 ГГц	512 Кбайт	939
3000+	2.0ГГц	512 Кбайт	754
3000+	1.8 ГГц	512 Кбайт	939





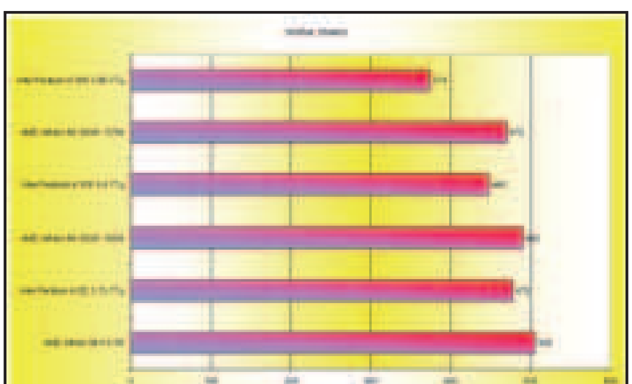
MP3

Результат конвертации аудио в формат MP3 распределился прямо противоположно вычислению Пи – сменились и победитель, и проигравший.



SuperPI 1M

Лидер в вычислении числа Пи – Intel Pentium 4 EE 3.73 ГГц – 34 секунды, проигравший – AMD Athlon 64 2800+ с результатом в 49 секунд.



WinRar

В тесте производительности WinRAR во всех ценовых категориях лучше всех себя показали процессоры AMD.

Выпуск подготовили:
Ника Орехова
delete@otaku.ru

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Говорят, под Новый Год...

Спасибо MC Entertainment за наше счастливое детство. Теперь, благодаря им, мы можем увидеть фильм «Однажды в Токио» на DVD. Дивный фильм Сатоси Кона, ранее выпущенный компанией «Видеосервис» исключительно на VHS-кассетах, вне сомнений, этого заслужил.

■ Однажды в Токио (Tokyo Godfathers) ■ Сатоси Кон, 2003 ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★★

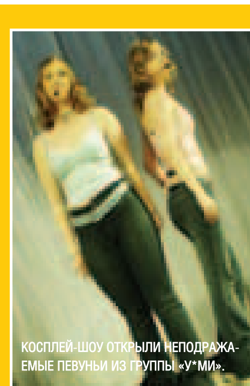
Полюбопытствовав, как, собственно, выглядит нынешний любимец публики Сатоси Кон, в который раз обнаруживаю, что таки да, все японцы по-прежнему на одно лицо, а у этого еще очки на носу да усы-борода. Что нисколько не умаляет прочих достоинств выдающегося режиссера, несмотря даже на его невеликий, казалось бы, творческий путь. Должно быть, только пингвины на Южном полюсе еще не знают, что десяток лет назад Сатоси Кон принимал непосредственное участие – автор сценария, художник-постановщик – в создании фильма Magnetic Rose из полнометражной Memories («Воспоминания о будущем»). Что абсолютно невозможно было не впечатлиться его пугающим психологическим триллером Perfect Blue, что мало кто не пролил слез над его трогательной и искренней мелодрамой Millenium Actress. Что только ленивый не нахваливает его прошлогодний телесериал Paranoia Agent. И, наконец, все любят его третий полнометражный фильм, снятый на студии Madhouse. Tokyo Godfathers – почти классическая рождественская сказка, повествующая о простых жизненных сложностях, от которых никто из нас, даже самый благополучный, не застрахован.

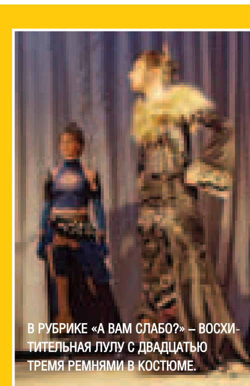
Это только в модных журналах рассказывают, что быт токийских бомжей – «КамАЗ» перевернувшихся пряников. Как это часто бывает, за внешним благолепием – трагичес-

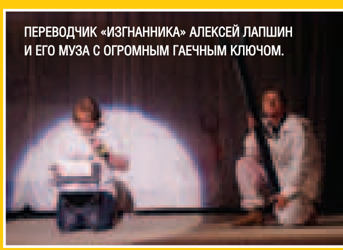
ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ВОРОНЕЖЕ…

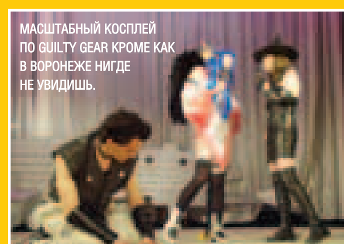

ВЕДУЩИЕ ШОУ НЕ ТОЛЬКО ПЕРЕВОПЛОТИЛИСЬ В КЛАУСА И ЛАВИ («ИЗГНАННИК»), НО И ВЫТАЩИЛИ НА СЦЕНУ ПОЧТИ НАСТОЯЩИЙ ВАНШИП.

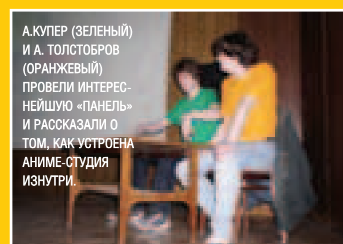

НОВАЯ ЮНА – ЛУЧШАЯ РОССИЙСКАЯ ЮНА!


КОСПЛЕЙ-ШОУ ОТКРЫЛИ НЕПОДРАЖАЕМЫЕ ПЕВУНЬИ ИЗ ГРУППЫ «У*МИ».

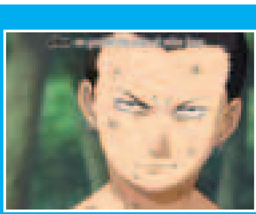
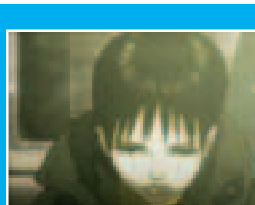
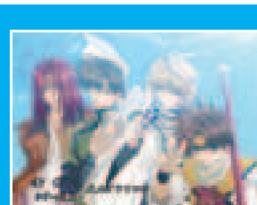
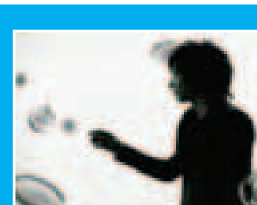

В РУБРИКЕ «А ВАМ СЛАБО?» – ВОСХИТИТЕЛЬНАЯ ЛУЛУ С ДВАДЦАТЬЮ ТРЕМЯ РЕМНЯМИ В КОСТЮМЕ.


ПЕРЕВОДЧИК «ИЗГНАННИКА» АЛЕКСЕЙ ЛАПШИН И ЕГО МУЗА С ОГРОМНЫМ ГАЕЧНЫМ КЛЮЧОМ.


МАСШТАБНЫЙ КОСПЛЕЙ ПО GUILTY GEAR КРОМЕ КАК В ВОРОНЕЖЕ НИГДЕ НЕ УВИДИШЬ.


А.КУПЕР (ЗЕЛЕНЫЙ) И А. ТОЛСТОБРОВ (ОРАНЖЕВЫЙ) ПРОВЕЛИ ИНТЕРЕСНЕЙШУЮ «ПАНЕЛЬ» И РАССКАЗАЛИ О ТОМ, КАК УСТРОЕНА АНИМЕ-СТУДИЯ ИЗНУТРИ.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете Клип Naruto Kung-Fu Generation на музыку из четвертого опенинга Fullmetal Alchemist, смонтированный из сцен телесериала Naruto; клип When Night Falls на музыку с саундтрека Ghost in the Shell: Innocence, смонтированный из сцен полнометражки Blood: The Last Vampire ; опенинг телесериала Saiyuki Reload Gunlock; музыкальный клип на композицию Neo Melodramatic группы Porno Graffitti.

кие истории жизни человеческой, настоящие ли, выдуманные, кто разберет, все в прошлом теперь. Гин – алкоголик средних лет, утверждает, что был велогонщиком и оставил семью, потеряв все, когда играл на деньги. Трансвестит Хана работал в баре певичкой, но жизнь решительно не удавалась, и он, бедняжка, оказался на улице. Девчонка Миюки просто сбежала из дома, не поладив с отцом-полицейским, трудягой, не уделявшим закомплексованной «квадратной школьнице» достаточно внимания. Героев нашей истории трое, они называют себя семьей, потому что проще и безопаснее держаться вместе, но не знают ничего друг о друге, кроме того, что рассказали про себя остальным сами. Их будни серы, надежды на светлое будущее – ничтожны.
Иногда же достаточно случая, чтобы все изменилось раз и навсегда. Пусть даже такого нелепого, как в холодный сочельник в куче мусора найти новорожденного младенца. Не отважившись оставить ребенка у себя, благородные бомжи решают отыскать родителей девочки. Для чего и отправляются в долгое путешествие по заснеженным улицам ночного предновогоднего Токио. Трущобы города будут мрачны, центральные магистрали праздничны. Хрестоматийный мегаполис обернется к нам передом, к лесу задом, показав то, чего вы, быть может, еще никогда не видели. Свадьба якудза, заканчивающаяся непременной перестрелкой. Испанские эмигранты, лопочущие на своем птичьем языке такие понятные слова помощи. Дарящие ласку


ЯПОНСКИЕ ГОРОДОВЫЕ – ЛЮДИ ПОНИМАЮЩИЕ. БЕЗДОМНЫХ ОНИ ПОЧЕМ ЗРЯ НЕ ТРОГАЮТ.

Super ShortNews Turbo EX Edition

Показ телесериала Blood+, созданного по мотивам полнометражного фильма Blood: The Last Vampire, начнется в октябре этого года. Японские зрители готовятся переключать телевизоры на канал TBS по субботам в шесть часов вечера. В том же временном слоте сейчас идет Gundam Seed Destiny, до этого шли Fullmetal Alchemist и Gundam Seed. Отсюда вывод: на новые приключения истребительницы вампиров Сайи безумные японцы угрохают не меньше денег, чем на любой из упомянутых сериалов.



Новости от MC Entertainment. Компания приобрела права на издание телесериала Samurai 7 (русское название: «Семь самураев»). Это свежее аниме было создано на хорошо зарекомендовавшей себя и прекрасно известной русским зрителям студии Gonzo («Хеллсинг», «Изгнанник»). Завязка напоминает сюжет известного фильма Акиры Куросавы: крестьяне бредут в город, надеясь найти самураев, кото-



Super ShortNews Turbo EX Edition

рые защитили бы урожай от бандитов. Дальше начинается старая сказка на новый лад: будут и мехи, и лазеры, и бластеры, и нейротехнологии, и все прочие футуристические дела. О дате выхода русского издания сериала пока ничего не сообщается.

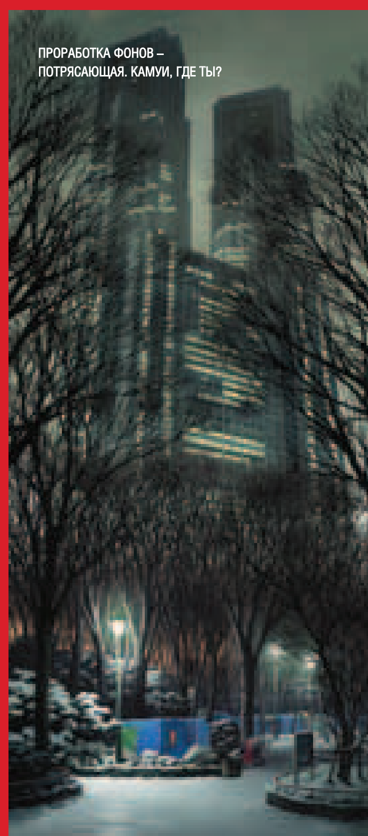
▸ Сериал Tsubasa Chronicle, основанный на одноименной манге CLAMP, проходит на телевидении с огромным успехом. Полнометражный фильм о приключениях любимых героев CLAMP появится на экранах японских кинотеатров в августе этого года. Картина будет разделена на две части: одна половина будет посвящена манге Xxxholic, вторая – собственно Tsubasa Chronicle. Оба мини-фильма снимает студия Production I.G, а не Bee Train, которая занимается производством телесериала. Японцы хотят,



чтобы оба фильма воспринимались как единое целое; официальные сайты картин сожительствуют по адресу http://www.holic-tsubasa.com/.

▸ На основе манги Afro Samurai (автор: Такаси Окадзаки) будет создано аниме. Аниме не простое, а золотое: озвучивать главного героя (футуристического самурая по имени Афро) собирается Сэмюель Л. Джексон, исполнитель роли Мейса Винду в «Звездных войнах». Пять эпизодов аниме будут готовы к следующему году, а распространенный по случаю пресс-релиз называет будущий фильм ни много ни мало «совместной работой студии Gonzo, Такаси Окадзаки и Сэмюеля Л. Джексона».



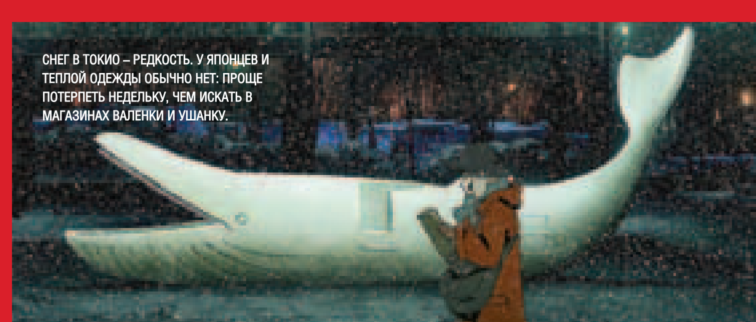


ПРОРАБОТКА ФОНОВ – ПОТРЯСАЮЩАЯ. КАМУИ, ГДЕ ТЫ?

своим многочисленным сопливым детям, которые на поверку оказываются благополучнее, чем даже самый благополучный ребенок полицейского инспектора. Травести-бар, где ты числишься штатной красоткой, пока посетитель не начинает признавать в тебе «старого пердуна». Спивающийся мелкий работник, неспособный прокормить семью. Ему, не желающему взять себя в руки, со временем прямая дорога в те же подворотни, из которых пришли наши бродяги. На своем пути каждый из героев, так или иначе, по стечению множества нелепых и невозможных, казалось бы, обстоятельств, столкнется с собственным прошлым. Раскроются до сих пор неизвестные секреты, комическое трио покажется нам с другой, невиданной доселе стороны, но от этого станет, быть может, еще более пронзительным. Они учатся жить по-новому, они обнаруживают в себе и других неизвестные до сих пор чувства, вкус к жизни.

Полнометражка «Однажды в Токио» – безусловно удавшийся своего рода римейк знаменитого фильма Джона Форда «Трое крестных отцов» с Джоном Уэйном, снятого в конце сороковых годов. Как и в прочих своих фильмах, Кон не ставит на сложную анимацию, довольствуясь приемами большинства аниме, – простые фоны, несложные дизайны персонажей, незамысловатые диалоги. Пожалуй, в первый момент это может выглядеть примитивно или неестественно, но после мир наполняется яркими образами и настоящими характерами и захватывает воображение. В некоторые моменты все будет казаться беспомощным и безнадежным, но следующие сцены заливает такой удивительной теплотой и светом, от которых невозможно будет оторвать взгляда. И вот ты уже смотришь взахлеб и с нетерпением и сожалением ждешь, чем все там у них закончится.

Закончится все хорошо, иначе и быть не может. Мы же знаем, что у рождественских сказок (если, конечно, закрыть глаза на злого и печального датского сказочника с его девочкой и спичками) других финалов не бывает. И в этой мелодраме с элементами пафоса, радующей своей реалистичностью, в этой трогательной истории о любви и мечте, каждый непременно найдет в себе что-то хорошее и жизнеутверждающее и даже немного устроит свою собственную жизнь. Не говоря уж о брошенном младенце, найденном в куче мусора в холодный сочельник. ■



СНЕГ В ТОКИО – РЕДКОСТЬ. У ЯПОНЦЕВ И ТЕПЛОЙ ОДЕЖДЫ ОБЫЧНО НЕТ: ПРОЩЕ ПОТЕРПЕТЬ НЕДЕЛЬКУ, ЧЕМ ИСКАТЬ В МАГАЗИНАХ ВАЛЕНКИ И УШАНКУ.

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск аниме «Евангелион». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июля.

Вопрос:

Где живут настоящие токийские бомжи?

1. В пансионатах для бездомных.
2. На теплотрассе.
3. В палатках.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

DVD с аниме «Sin: Создатели монстров» получает Николай Погорелов из г. Петропавловск-Камчатский. Джон Блейд, даже превратившись в мутанта, не отрастил себе ни одной новой пары рук.

Burst Angel

■ **Режиссер:** Койти Охата, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★☆☆



Что может быть нового в аниме о лихих девицах-пулеметчицах, которые сражаются с обезумившими роботами-убийцами? Казалось, десять с лишним лет назад эту тему закрыл классический НФ-боевик Bubblegum Crisis, а вот поди ж ты – подобные сериалы снимают и снимать будут, кажется, вечно. Школьничек-кулинар попадает в нехорошую компанию распутных девок, катается с ними в огромном грузовике и смотрит, как эта команда защитников добра и справедливости лупит всяческих попадающихся на пути злодеев, потрясая едва прикрытыми грудями. Сериал снимали на студии Gonzo, где знают толк в компьютерной графике: многие мехи изображены в CG и смотрятся всяко посовременнее, чем совсем уж смешные бумеры из BGC. Словом, для молодежи, незнакомой с классикой – самое оно.

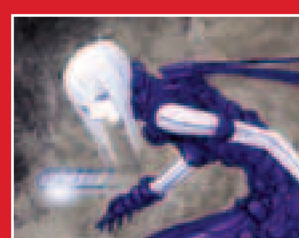


Blame!

■ **Режиссер:** Синтаро Инокава, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆



Три тысячи лет прошло с тех пор, как погибла цивилизация. Обезумевшие строительные машины превратили Землю, Луну и всю Солнечную систему в огромный ком стали и бетона. Возникла кремниевая жизнь, но остались еще и последние органические существа – люди. Таков мир, созданный королем современного японского киберпанка, мангакой по имени Цутому Нихей. Он рисует неясные, безысходные миры, не сглаженные приторными НФ-заигрываниями, миры почти такие, что изображал в своих книгах Уильям Гибсон. Экранизировать его творения очень сложно – однако энтузиасты сняли-таки шесть коротеньких серий по мотивам известнейшей манги. Вышло непонятно, необычно – и ровно настолько здорово, чтобы Blame! показали в рамках «Ночи авторской и экспериментальной анимации» в этом году в Воронеже. Осторожно: подлинный киберпанк!



Full Metal Panic? Fumoffu

■ **Режиссер:** Ясухиро Такемото, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆



Full Metal Panic? Fumoffu – второй сезон военно-приключенческого сериала Full Metal Panic. Знак вопроса в названии появился не случайно: Fumoffu разительно отличается от драматичного Full Metal Panic. Из военно-приключенческого аниме превратилось в военно-комедийное. Всеобщий любимец Соске Сагара, недальновидный школьник-солдафон, не собирается больше воевать на мехах со всей Советской армией. Fumoffu – сборник побочных историй о приключениях известных героев, которые теперь из школы толком и не выходят. Вы и представить себе не можете, каких дел может натворить в школе вояка-дуболом, привыкший решать все проблемы при помощи шотгана и динамита. По сравнению с Fumoffu ползающие мехи из последней серии Full Metal Panic – просто цветочки.
Ягодки будут ого-го!



Бэтмен: Начало
Batman Begins

16 июня РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



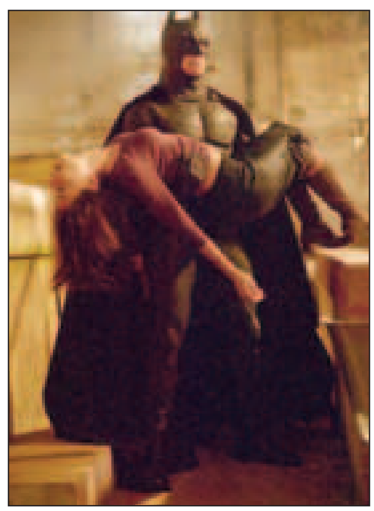
■ РЕЖИССЕР:	Кристофер Нолан
■ ЖАНР:	криминальный боевик

■ В РОЛЯХ:
Кристиан Бейл, Майкл Кейн, Лайам Нисон, Морган Фримен, Гари Олдмен, Кен Ватанабе, Кэти Холмс, Силлиан Мерфи

Несмотря на то что «Бэтмен: Начало» будет рассказывать историю появления Человека Летучей Мыши, Нолан приложил все усилия, чтобы фильм был «другим» – не похожим на все то, что наснимали до него Бертон и Шумахер.

Брюс Уэйн, еще будучи подростком, дал себе клятву расправиться с убийцами, от рук которых погибли его родители. Свои молодые годы он провел в путешествиях по всему миру. И вот настало время вернуться в родной город, туда, где он потерял самое дорогое и где ему предстоит бескомпромиссная схватка с темными силами...
Провал последней части бэтменианы, печально известной как «Бэтмен и Робин», поставил на возможных продолжениях настолько жирный крест, что перерыв между премьерой работы Джоэля Шумахера и выходом на экраны пятой части, рассказывающей о похождениях Черного Рыцаря aka Бэтмена составил целых восемь лет. Для кинематографа не такой уж большой срок – этого времени вполне хватило, чтобы понять, что так дальше продолжаться не может, продумать новую концепцию фильма, найти режиссера, провести кастинг и, наконец, отснять очередной эпизод комикс-сериала. Впрочем, слово «очередной» будет здесь не совсем кстати. Как уже было сказано, основной задачей Кристофера Нолана («Мементо», «Бессонница») был максимально возможный отход от принципов, которых придерживались Тим Бертон, снявший «Бэтмена» (1989) и «Возвращение Бэтмена» (1992), и Джоэль Шумахер, чей режиссерский талант породил картину «Бэтмен навсегда» (1995) и того самого «Бэтмена и Робина» (1997). Раз театр начинается с вешалки, метро с неработающего турникета, а фильм со сценария, то и изменения коснулись прежде всего сюжета. Дабы абстрагироваться от всего, что успели нагородить предыдущие сценаристы-режиссеры, было решено снимать предысторию. Кроме того, основной акцент приквела перенесли с расписных злодеев на самого Бэтмена. Соответственно, для исполнения главной роли нужен был актер, понимающий внутренний мир героя и способный передать все нюансы его внутренних конфликтов – для этой роли как никто другой подошел Кристиан Бейл, убедительно сыгравший серийного убийцу в «Американском психопате». Реконструкции не избежали и Готэм, и центральный фетиш всего комикс-сериала бэтмобиль, превратившийся в настоящую крепость на колесах. Вы спросите, а что же осталось? А мы скажем, только он, Черный Рыцарь, готовый всегда и везде. В принципе, с этого и начинались комиксы о Бэтмене, борце-одиночке, сражающемся со своими внутренними и внешними врагами. Круг замкнулся. ■







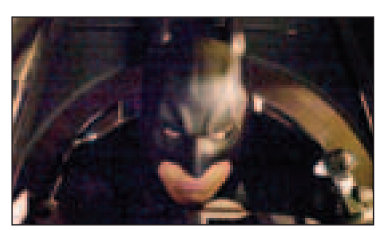
КИНОФАКТЫ

Рекорды Готэм-сити
Для отстройки Готэма был использован Адмиралтейский авиационный ангар №2 – один из самых больших ангаров во всем мире. Под его крышей могли бы свободно разместиться 16 плавательных бассейнов олимпийского класса.

Вот тебе и «Тумблер»!
Новый бэтмобиль, получивший название «Тамблер» (Tumbler), был построен «с нуля», и в его конструкции вы вряд ли найдете элементы какого-либо из существовавших ранее авто. Габариты «Тамблера» – 4,5 х 2,7 метров. Вес – 2,5 тонны. Новый бэтмобиль может разогнаться до 60 миль/час всего за 6 секунд, а его максимальная скорость составляет 220 миль в час. «Тамблер» оборудован двигателем 350CID Chevrolet V8 (500 л.с.), двумя фронтальными пулеметами и дополнительным реактивным движком.

Учи арабский
Одного из врагов Брюса Уэйна зовут Рас Ал Гул, что в переводе с арабского означает "Голова Сатаны».

Бэтмены тоже потеют
«Он жаркий, темный, потный и вызывает у меня головную боль» – эти слова Кристиана Бейла, которыми он описал свой бэт-костюм, некоторые из членов съемочной группы нанесли на свои футболки. Кстати, одежда Бэтмена была настолько облегающей, что к Бейлу были специально приставлены два человека, которые помогали ему натягивать на себя все эти суперменские наряды.



16 июня
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Мистер и миссис Смит
Mr. and Mrs. Smith

РЕЖИССЕР: Дуг Лайман
ЖАНР: боевик/романтическая комедия

В РОЛЯХ:
Брэд Питт, Анджелина Джоли

Если на съемках «12 друзей Оушена» Питту и Зете-Джонс приходилось напрягаться, чтоб показать что-то похожее на взаимные чувства, то дуэт Джоли – Питт, кажется, «притерся» гораздо успешнее.

Периодически возникающие кризисы брака – бич любой современной семьи. Наслаждение друг другом сменяется рутиной, рутина превращается в постоянный раздражающий фактор, который… Стоп! Лекции по психологии семейной жизни отложим на потом: только представьте, что эти самые смертельно уставшие от совместного существования супруги, являются на самом деле… профессиональными наемными убийцами. Нет, ни один из них не знает, чем занимается его вторая половина. И никто из них еще даже не догадывается, что их уже «заказали» друг другу…
Вы скажете, что для успеха кинопроекта достаточно режиссера с прямыми конечностями и актеров с хорошим пониманием системы Станиславского – и будете правы. Однако если между играющими на съемочной площадке не возникает «химии», особого состояния доверия и взаимопонимания, то даже самый гениальный постановщик вряд ли сможет компенсировать эту нехватку. А как выглядит актерская игра «из-под палки» вы, наверняка, и сами знаете. И весьма вероятно, что «фишкой» новой работы Дуга Лаймана будет именно та самая «химия»: Брэду Питту и Анджелине Джоли удалось столь успешно сработаться, что уже в первые дни съемок «Смитов» в СМИ поползли слухи о новой голливудской интрижке. Так это или нет – пусть выясняют таблоиды, а мы можем рассчитывать на хитовый «летний» блокбастер, до отказа набитый шумными спецэффектами и соблазнительными панорамами Джоли. ■



КИНОФАКТЫ

Рокировка за рокировкой
Первоначально роль Джейн Смит была отдана Николь Кидман. На нее также претендовала Кэтрин Зета-Джонс. А вот роль Джона Смита предлагали Джонни Деппу и Уиллу Смиту. Брэд Питт, согласившийся в итоге на главную мужскую роль после ухода из проекта Кидман, также отказался от съемок, но переменил свое решение, когда договор на участие в фильме подписала Анджелина Джоли.

Идентификация Смитов
Возможно, вам будет интересен тот факт, что одной из предыдущих работ Дуга Лаймана была нашумевшая «Идентификация Борна». Будем надеяться, режиссер не растратил запал, и «Мистер и миссис Смит» смогут зажечь буйным экшном, достойным киноэкранизации Роберта Ладлума.

■ 2004 ■ CP Digital ■ 1.85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ субтитры (рус) ■ бонусы: анонсы DVD, фильмографии, каталог

Александр
Alexander

РЕЖИССЕР: Оливер Стоун
ЖАНР: исторический боевик

В РОЛЯХ:
Колин Фаррелл, Джаред Лето, Анджелина Джоли, Вэл Килмер

Его до сих пор считают непревзойденным полководцем, завоевавшим полмира. Его способностями и талантами продолжают восхищаться. В его честь до сих пор называют детей. Но каков он был на самом деле? А на самом деле (по версии Оливера Стоуна) Александр Македонский был хлюпиком, нытиком и к тому же *[вырезано цензурой]*. Почему известный режиссер взялся за подобный, весьма неоднозначный фильм? Первой на ум приходит поговорка: «У кого что болит…»

ДИСК: Похоже, к сказанному режиссером у создателей диска и добавить нечего. По крайней мере, в раздел «Дополнительно» можете даже и не заглядывать, дабы не подпортить настроение от покупки: на бонусы «Александр» невероятно скуп. Оцифровка фильма страдает от дефектов цветопередачи, однако может похвастаться вполне качественным звуком.



■ 2004 ■ Universal ■ 2.35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ субтитры (англ.) ■ бонусы: комментарии, удаленные сцены, интервью, фильм о съемках

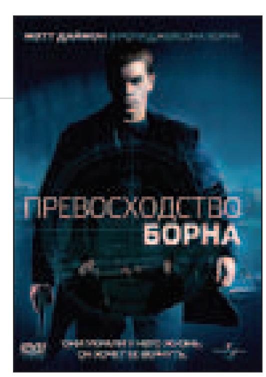
13-й район
Banlieue 13

РЕЖИССЕР: Пьер Морель
ЖАНР: экшн/фантастика

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Сирил Раффаэлли, Давид Белль, Тони Д'Амарио, Биби Насери

Даже суперагенты позволяют себе иногда расслабиться. Однако, их «отход от дел» в любой момент может обернуться катастрофой. Джейсон Борн вместе с любимой уединяются вдали от цивилизации. Вскоре идиллию обрывает выстрел киллера...
Кинотрилогия, повествующая о злоключениях амнезийного шпиона, закончится в 2007 году премьерой «Ультиматума Борна». Но даже без заключительной части, каждая из серий уже вышедшей дилогии смотрится на удивление цельной. Ну а Борн в исполнении энергичного Деймона выглядит как настоящий заправский «шпиен».

ДИСК: Редкого качества диск – вы не разочаруетесь ни в отменной картинке, ни в первоклассном саунде. Прекрасно дополняют DVD масса бонусов: здесь найдут чем поживиться и киноманы, и просто желающие узнать побольше об отличном фильме. ■





Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун

В рецензии попадают, возможно, и не самые лучшие с точки зрения высокой литературы вещи, но зато вполне показательные для современной фантастики. И, естественно, не худшие – тратить на них время мне было бы совершенно неинтересно. Те же истории о Ричарде Длинные Руки были прочитаны мной в количестве трех штук – отличный вариант для поездок в метро с работы домой через полгорода. Хотя далеко не факт, что оставшиеся три романа также будут мной изучены. Уж больно однотипны.



Олег Дивов

«К-10»

■ **ЖАНР:** юмористическое фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2005 года

Ирония заключается в том, что Олег Дивов известен целителям отечественной фантастики как ярый поклонник собак. Повесть «К-10» посвящена их антагонистам – представителям семейства кошачьих – однако в каждой строчке проскальзывает снисходительное к ним отношение. «Пуфики с лапками» в варианте с урезанной свободой воли просты, глупы и бесполезны. Полуразумные кошки – столь же своенравны и непредсказуемы, сколь и красивы. Зато собаки с их преданностью хозяину, с их непревзойденными боевыми качествами, великолепны.
Повесть описывает Россию недалекого будущего, обороноспособность которой поддерживает не только ядерный щит, но и целая армия выведенных биотехнологами боевых модификаций животных. Но будущее – именно что недалекое; Дивов ввел фантастический элемент лишь для того, чтобы сквозь его призму взглянуть на настоящее и даже прошлое российских, а ранее – советских НИИ, работающих на оборонку. И здесь писатель просто великолепен. Стилизация описаний новых видов кошек и собак под характеристики танка или скажем, вертолета, настолько аутентична, что перечитывать именно эти места хочется раз за разом, весело хихикая. Презентации новой модели большим шишкам из Минобороны, похвалы «научникам» от офицеров частей, куда уже были внедрены кошки, – отличны. Однако есть ощущение, что сюжет повести в целом и, в особенности, ее финал придуманы лишь для того, чтобы было куда вставлять эти сценки.
В сборник входит еще несколько работ Дивова малой и средней формы, весьма разных по направлению и качеству. Например, «Закон лома для замкнутой цепи» – разросшийся до размеров рассказа анекдот о русских хакерах, «Вредная профессия» – забавная история о работе ассенизаторов в зоне вечной мерзлоты. Фантастики во всех этих работах куда меньше, чем стеба и рассуждений автора на политические и социальные темы. Узнать Дивова с этой стороны, впрочем, тоже весьма интересно. ■

Гай Юлий Орловский

«Ричард Длинные Руки – виконт»

■ **ЖАНР:** космическая опера
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2005 год

Традиция прятаться под псевдонимами, специально придуманными для определенной серии книг, в российской фантастике родилась не вчера. Иногда – как в случае с Максом Фраем – они живут дольше, чем это было задумано. В других случаях – как с Хольмом ван Зайчиком – принципиально неприменимы вне оригинального контекста. Если после прочтения работ господина Орловского не поймете, кто же стоит за этой личностью, посмотрите одну из моих недавних авторских колонок, там таинственный писатель упоминается.
Серия о Ричарде Длинные Руки вряд ли удивит кого-то филологическими изысками или же интересными идеями. Напоминая «Рыцаря из ниоткуда» Бушкова и истории о мире «Эхо» все того же Макса Фрая, она кажется куда более простой в плане содержания и увлекательной по форме. Очередная книга абсолютно ничем не отличается от предыдущих – новые приключения протагониста строятся по тому же шаблону, что и раньше. Понятие «легко читается», однако, как нельзя лучше подходит к этому фэнтезийному роману. Главный герой – наш современник, перенесенный в альтернативное средневековье. От нормального оно отличается тем, что построено на руинах высокоразвитой цивилизации, которая многие века назад благополучно самоуничтожилась. В таких условиях автор может писать все, что заблагорассудится, не утруждая себя никакими историческими реалиями и даже стилизацией под придуманный им же самим мир. Герой сыплет современными шуточками, понятными читателю и пропускаемыми мимо ушей его спутниками. Враги пускают в ход то артефакты древних (лазерные пушки, например), то типичные фэнтезийные заклинания. Лучших воинов здешнего мира простой парень из мира нашего расшвыривает, как котят, даже без магического оружия и доспехов. А что он творит, когда в руках оказывается «спецэкипировка»...
И еще раз повторюсь: читать «Ричарда» – одно удовольствие. Главное – не воспринимать написанное слишком серьезно. ■





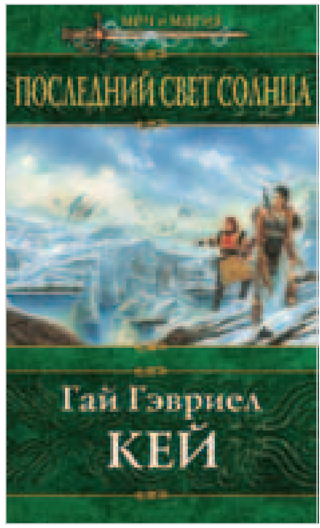
Андрей Валентинов

«Омега»

- **ЖАНР:** фантастика
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2005 года

В этом мире – много миров. В этом мире нет Прошлого, оно еще не наступило, оно ждет. Войска НАТО высаживаются в Крыму, три разноцветные таблетки покоряют Время, плато Караби не спешит открывать древние тайны. Где вы окажетесь, что выберете? Кто станет вашим пророком – маркиз де Сад или Тейяр де Шарден? Хорошо ли быть майором Арлекином, террористом-клоуном, над которым никто не смеется? В новом романе Андрея Валентинова встречаются герои «Созвездья Пса» и «Сферы». Место встречи – недостижимая Точка Омега.

Андрей Валентинов – псевдоним харьковского писателя Андрея Валентиновича Шмалько. По образованию он кандидат исторических наук, доцент. Знакомство читателей с его творчеством состоялось в 1995 году, когда вышел первый роман «Преступившие». Жанр, в котором созданы большинство романов Валентинова, – криптоистория. Сам писатель говорит, что, уважая фантастику, все же относит себя больше к историческим беллетристам, иногда работающим в жанре Уэллса и Хайнлайна. По канонам криптоистории написаны самые известные творения Валентинова: многотомная эпопея «Око силы», посвященная историческим событиям 20-го века, «Ория», «Серый коршун», «Дезертир» и многие другие. В 1999-м году в Харьковской Центральной библиотеке им. Короленко (одной из трех крупнейших библиотек Украины) при Отделе редких изданий был открыт персональный архивный фонд Андрея Валентинова. ■



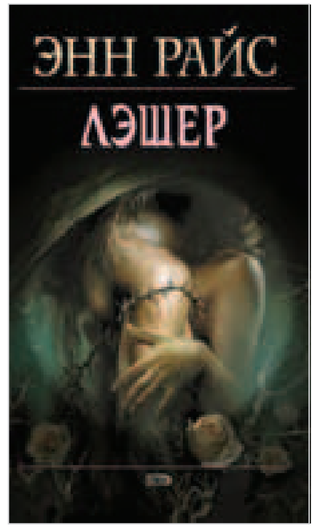
Гай Гэвриел Кей

«Последний свет солнца»

- **ЖАНР:** фэнтези
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2005 года

Четверть века назад в набеге на земли сингаэлей погиб Сигур Вольгансон, свирепый и удачливый предводитель эрлингов. Его меч, священная реликвия, остался у врага. Желая отомстить, покрыть себя славой и вернуть сокровище, внуки Сигура возвращаются туда, где когда-то пролилась кровь их предка. Но новое время слагает новые саги, новые герои выходят на битвы и даже драконы, украшающие корабли владетелей моря, признают это и склоняют свои гордые головы перед судьбой. Мир меняется стремительно и бесповоротно. Только понявшему это отныне суждено побеждать.

Гай Гэвриел Кей – самый известный канадский писатель-фантаст, автор знаменитой трилогии «Хроники Фьонавара», один из наиболее талантливых учеников Толкиена, принимавший участие в подготовке к изданию легендарного «Сильмариллиона». Первый же роман Кея – «Древо жизни», начало трилогии «Хроники Фьонавара», – претендовал на премию «Локус» сразу в двух номинациях, а в 1986 г. писатель получил премию «Каспер» за лучшую англоязычную фантастическую книгу, опубликованную в Канаде.
В настоящий момент Кей является одним из наиболее издаваемых авторов фэнтези, его романы переведены практически на все европейские языки. Книги писателя основаны, как правило, на реально существовавших культурах и мифологиях, его лучшие романы – это тонкие стилизации миров и эпох, написанные сочным и ярким литературным языком.
Роман «Последний свет солнца» издается впервые на русском языке. ■



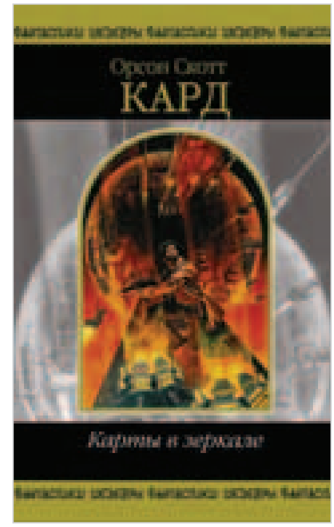
Энн Райс

«Лэшер»

- **ЖАНР:** мистика
- **ДАТА ВЫХОДА:** май 2005 года

В фамильном особняке на Первой улице продолжают происходить загадочные события. И как всегда, к ним самым непосредственным образом причастен Лэшер, неизменный спутник и покровитель тех членов клана Мэйфер, кто обладает наследственным даром ведьмовства. Так кто же он – дьявол или святой? Вечное проклятие Мэйферов, призрак, в течение многих веков преследовавший это семейство, наконец-то раскрывает свою тайну.

«Интервью с вампиром», мистическая драма, написанная «посланницей оккультного мира» Энн Райс, стала настоящей классикой не только жанра, но и всей мировой литературы. Появление в середине 70-х годов XX века этого романа стало точкой отсчета новой эпохи в мистической литературе. Не стоит оценивать его лишь по голливудской экранизации, где все философские подтексты были вырезаны, а характеры героев сделаны «более понятными» для зрителей, читайте оригинал (а еще лучше – весь цикл «Вампирские хроники», куда также входят книги «Царица проклятых» и «История похитителя тел»). Но не только о вампирах рассказывает Энн Райс. Ведьмы – не менее интересное явление в жизни человечества. Прочтите документы, собранные на протяжении четырех столетий агентами Таламаски – тайного ордена ученых–историков, посвятивших себя изучению паранормальных явлений. В цикл входят книги «Час ведьмовства», «Мэйферские ведьмы», «Невеста дьявола», «Лэшер» и «Талтос».
Три первые книги цикла уже увидели свет. «Лэшер» – 4-ая книга, впервые вышла на русском языке. ■



Орсон Скотт Кард

«Карты в зеркале»

- **ЖАНР:** фантастика
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2005 года

Невероятные хитросплетения сюжетов и неожиданные развязки – взять хотя бы, к примеру, истории о человеке, которому суждено пережить тысячу смертей, о мальчике-суперкомпьютере, о смертельно опасных играх на скоростном шоссе или о девочке-инвалиде, удивительно поющей во сне, – характерны практически для каждого произведения Карда. Но даже для искушенных любителей фантастики необычные, зачастую парадоксальные рассказы признанного мастера жанра, яркой звезды на литературном небосклоне конца XX столетия, станут настоящим открытием – быть может, неожиданным, но, безусловно, завораживающим. Тем более что почти все произведения, вошедшие в этот сборник, впервые публикуются на русском языке.

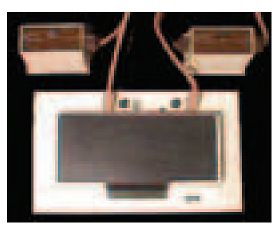
Творческий путь этого популярного американского писателя воистину оригинален. Магистр английской филологии, профессиональный театровед, Кард три года проработал в мормонской миссии в Бразилии, после чего поселился в Солт-Лейк-Сити, где писал и ставил пьесы в театре. Литературой занялся после того, как театр прогорел, – в основном, рассчитывая с помощью гонораров расплатиться с долгами. Дебютировал автор в фантастике рассказом «Игра Эндера» (1977), позже переработанным в одноименный роман и положившим начало популярнейшей серии романов.
На данный момент Кард совместно с Дэвидом Бениоффом (автором сценария эпической драмы "Троя») работает над сценарием фильма «Игра Эндера» (Ender's Game). ■

HARDCORE RETRO

За последние месяцы произошли два события, каждое из которых по-своему закрашивает белые пятна в истории видеоигр. Это появление любительского сайта, посвященного самому первому видеоигровому автомату – Computer Space, вместе с симулятором игры и анонс книги Ральфа Байера Videogames: In The Beginning. Объективно разные по масштабам, для конкретного геймера эти события одинаково важны: не каждый сможет прочитать книгу, зато любой может зайти на сайт Computerspacefan и скачать симулятор.

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА ЛЮБИТЕЛЯ РЕТРО

Videogames: In the Beginning
Автор: Ральф Баер
Издательство: Rolenta Press
Онлайн: http://www.rolenta-press.com/
Объем: 280 стр.
Тираж: 3 тыс. экземпляров
Цена: $24


СЛЕВА-НАПРАВО. ПИОНЕР КОНСОЛЕСТРОЕНИЯ – РАЛЬФ БАЕР СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ. ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА ODYSSEY. КНИГА VIDEOGAMES: IN THE BEGINNING, ПОВЕСТВУЮЩАЯ О ТОМ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ.

В 1972 году в магазины, сотрудничавшие с фирмой Magnavox, производившей телевизоры, завезли необычные аппараты – это были Odyssey, самые первые игровые приставки. Их появлению предшествовали годы работы, главным (а на первых порах и единственным) вдохновителем которой был Ральф Байер. После выхода своей революционной новинки Байер продолжал трудиться в области потребительской электроники, но иногда посвящал время видеоигровым инновациям.

Обо всем этом теперь можно прочитать в его книге, вышедшей 26 апреля. Такие известные в игровом мире величины, как Дэвид Крэйн (Pitfall), Дэйв Перри (Earthworm Jim), Юджин Джарвис (Defender) и другие уже успели дать о ней самые положительные отзывы. Наша рецензия основана на preview-версии книги.

В pdf-файл, распространяемый Rolenta, вошли шесть страниц, выбранных из разных глав книги. Повествование ведется от первого лица – это не опус об истории видеоигр вообще, а рассказ о том, в чем автор принимал участие лично. Рассказ четкий и ясный, без ненужных украшательств, но со всеми деталями, какие Байер может припомнить. Он сообщает обо всех нужных связях, перечисляет всех людей, которые помогали ему в разработках, и вспоминает, чем они занимались. Прозрачность и некоторая дотошность текста, но и не без иронии и сарказма, когда речь заходит о его заслугах, патентах и деньгах, – то что надо исследователю видеоигр. От Байера не требуются изящные витиеватые длинноты, ценность его книги в другом, и он это прекрасно понимает. Он рассказывает, как, сидя на автобусном вокзале, набросал в блокноте идеи для будущей приставки, о проблемах с ее стоимостью, о том, что в середине семидесятых он открыто работал на две фирмы одновременно.

В книге есть и копии весьма интересных документов. Например, занимающий целую страницу скан тетрадного листка, на котором 1 сентября 1966 года простым карандашом был написан концепт TV Gaming Display, он вскоре стал Brown Box, прототипом появившейся в 1971 году «Одиссеи»; или в одну восьмую часть страницы, цветная, 1967 года, фотография overlay для игры в пожарных...

Videogames: In The Beginning – важный, подробный, хотя и не слишком объемный документ, на который не раз будут ссылаться исследователи, когда речь зайдет об истории видеоигр. ■

Автор:
Андрей Беспалько



СИМУЛЯТОР COMPUTER SPACE

До недавнего времени Computer Space была доступна лишь некоторым счастливчикам и окружена довольно разреженной информационной атмосферой. Конечно, многие вещи были известны – например то, что она основана на Space War 1962 года выпуска (первая игра в истории, сделанная для компьютеров PDP-1), но имеет однопользовательский режим, где надо сражаться против двух летающих тарелок. Computer Space была издана в 1971 году усилиями Нолана Бушнелла и Тэда Дэбни – бывших сотрудников фирмы Ampex. Затем Бушнелл основал Atari, а первой игрой новой фирмы стал Pong. Но в отличие от Pong, вариации которого появлялись и появляются, игра, давшая старт одному из ярчайших явлений современности, не удостоилась и одной новой реализации после своего первого выпуска. Недавно положение было исправлено.

В ноябре прошлого года канадец Кевин Армстронг (Kevin Armstrong) приобрел игровой автомат Computer Space. В середине января 2005 года он открыл сайт по адресу http://www.computerspacefan.com, где разместил сначала множество фотографий, информацию об автомате и других владельцах Computer Space. Также на сайте можно найти краткую, но компетентную справку по истории первых компьютерных и видеоигр и короткие клипы с записью игрового процесса Computer Space, которые до этого было чрезвычайно сложно достать. Ведь об игре Computer Space практически все слышали, но мало кто ее видел. Автомат оказался слишком сложен для своего времени, отчего не завоевал большой популярности и практически провалился (как утверждает сайт Computerspacefan, игра действительно очень трудна; впрочем, в этом теперь может убедиться каждый). Тем не менее, историческое значение Computer Space очевидно. Владелец сайта выразил вполне справедливое удивление, что до сих пор никто не предпринимал попыток создать если не эмулятор (ROM стали использоваться только в 1974 году в игре Tank, поэтому достать образ игры невозможно), то хотя бы симулятор знаменитой игры. Похоже, основным препятствием был все же недостаток материала – автоматы еще можно найти в США, но в других странах их считанные единицы. В Сети же реально было наткнуться лишь на пару размытых скриншотов, или на кадры из фантастического фильма Soylent Green, давших об игре довольно смутное представление. Самой главной вещью, которую Армстронг хотел сделать доступной со своего сайта, был симулятор Computer Space. Кевин Карстенс (Kevin Karstens), художник-оформитель из США, согласился работать над симулятором, но предупредил, что он не получится очень точным. Армстронг: «Мы использовали программу Games Factory, которая действительно здорово подходит для простых игр. К несчастью, настолько простых, что мы не могли сделать очень точную версию Computer Space».

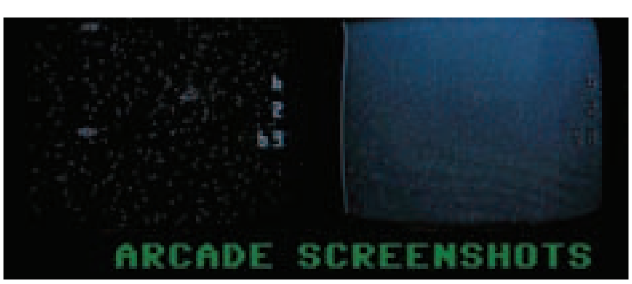
Армстронг все же решил не упускать возможность, и работа началась. Он сделал графику летающих тарелок и ракеты, подобрал звуки; Карстенс занимался остальными изображениями и программной основой. Через месяц после открытия сайта симулятор был готов. Судя по видеозаписям, внешне получилось очень похоже на оригинал. Можно точно описать игровой процесс

Конечно, это не профессиональная разработка (не обошлось и без опечаток: сама программа отчего-то называет себя эмулятором, хотя всем прекрасно известно, да и на сайте говорится, что это не что иное, как симулятор), и на своем сайте Армстронг перечисляет отличия от оригинала: изменившееся поведение ракеты игрока и выпускаемых ею снарядов, замена шестнадцатеричной системы подсчета очков десятичной и упраздненный режим hyperspace, служивший в оригинале призовой игрой.

Однако не стоит недооценивать важность события. Карстенс и Армстронг сделали то, чего многие геймеры ждали уже давно, – сохранили игру для дальнейших поколений. Возможно, появление этого симулятора и существование сайта подстегнет энтузиазм фанатов, и в будущем выйдут и другие, более точные программы. В конце концов, теперь есть информация, а программистов, успешно пробовавших свои силы в написании клона Asteroids, преемника Spacewar и Computer Space, достаточно много. Недавно по этому поводу на контакт с Карстенсом вышел разработчик из Австралии, который хочет сделать гораздо более близкую к оригиналу версию. Кевин не знает, насколько затянется подготовка нового симулятора, но уже выслал ему записи звуков, сделанные с игрового автомата. ■







Computer Space: две летающие тарелки с бегущими по их бортам огоньками курсируют одна над другой, метко стреляя по космическому кораблю игрока. Увернуться не так-то просто, и действительно становится ясно, что для 1971 года была сложна не только концепция, но и сама игра.

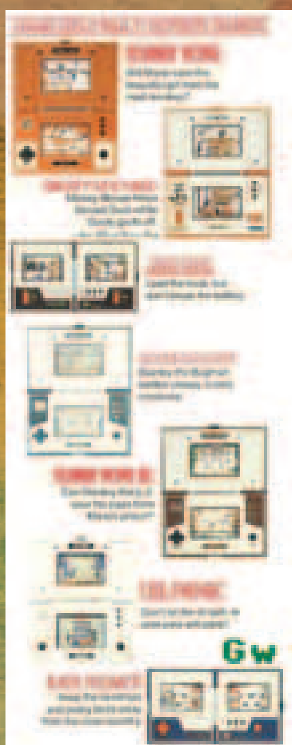
HARDCORE RETRO

HARDCORE RETRO

ПРАРОДИТЕЛИ NINTENDO DS



В ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ NINTENDO СЕРИИ PLAYCHOICE-10 НА ВТОРОМ ЭКРАНЕ ОТОБРАЖАЛИСЬ ПРАВИЛА ИГРЫ, ЧТО БЛИЖЕ К СОВРЕМЕННОЙ КОНЦЕПЦИИ DS. PLAYCHOICE ПОЯВИЛИСЬ В 1983 ГОДУ. В КАЖДОМ ИЗ АВТОМАТОВ МОГЛО БЫТЬ ДО ДЕСЯТИ ИГР; ГЕЙМЕР КИДАЛ МОНЕТКИ, И ЕМУ ДАВАЛОСЬ КАКОЕ-ТО КОЛИЧЕСТВО ВРЕМЕНИ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ. БИБЛИОТЕКУ PLAYCHOICE СОСТАВЛЯЛИ ИГРЫ, ВЫХОДИВШИЕ И ДЛЯ FAMICOM.



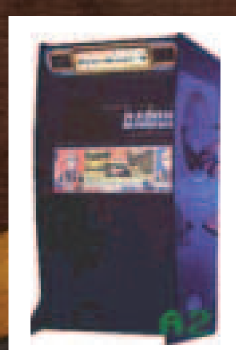
НОВЫЕ МОДЕЛИ NINTENDO DS? НЕТ – ПЕРЕНОСНЫЕ LCD-ИГРЫ NINTENDO НАЧАЛА ПРОИЗВОДИТЬ С 1980-Х ГОДОВ. МНОГОЭКРАННОСТЬ ИГРОВЫХ СИСТЕМ – ОТНЮДЬ НЕ НОВИНКА.



МНОГИЕ ВСПОМНЯТ ХАРДКОРНЫХ АВИАСИМУЛЯТОРЩИКОВ, ПОДКЛЮЧАЮЩИХ К СВОЕМУ КОМПЬЮТЕРУ СТОЛЬКО МОНИТОРОВ, СКОЛЬКО НЕОБХОДИМО, ЧТОБЫ ОБЕСПЕЧИТЬ ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ В ИГРУ. ЛЮБОЙ БОЛЕЕ-МЕНЕЕ НОВЫЙ MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR – ПЕРВОЕ, ЧТО ПРИХОДИТ НА УМ.



ЕЩЕ В 1984 ГОДУ ATARI ЛИЦЕНЗИРОВАЛА У NAMCO СОЗДАННУЮ ГОДОМ РАНЕЕ КОМАНДОЙ TATSUMI ИГРУ TX-1 (УФ!), ГОНКУ В ДУХЕ POLE POSITION, НО С ТРЕМЯ ЭКРАНАМИ, ДАВАВШИМИ ЭФФЕКТНУЮ ШИРОТУ ОБЗОРА.



В 1986 ПОЯВИЛСЯ ПЕРВЫЙ ТРЕХЭКРАННЫЙ ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ШУТЕР DARIUS (TAITO). КРОМЕ ТРЕХЭКРАННОСТИ, НИЧЕМ ОСОБЕННЫМ ОН НЕ ОТЛИЧАЛСЯ – ТО ЖЕ САМОЕ МОЖНО БЫЛО СДЕЛАТЬ И НА ОДНОМ ЭКРАНЕ (В MAME ИГРА И ИДЕТ КАК ШИРОКОЭКРАННЫЙ ФИЛЬМ – НЕПРЕРЫВНОЙ ПОЛОСОЙ ПОСЕРЕДИНЕ), НО СТАЛ НАЧАЛОМ СЕРИИ. ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ С НЕСКОЛЬКИМИ ЭКРАНАМИ ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ ВЫХОДЯТ ДО СИХ ПОР, ОБЫЧНО ЭТО АВТО- ИЛИ АВИАСИМУЛЯТОРЫ.



КРОМЕ ЭТОГО, С СЕРЕДИНЫ ВОСЬМИДЕСЯТЫХ NINTENDO ПОСТАВЛЯЛА АППАРАТЫ VS. DUALSYSTEM, В КОТОРЫХ, В ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ VS. UNISYSTEM, БЫЛИ ВСТРОЕНЫ ДВА НАХОДЯЩИХСЯ ПОД УГЛОМ ЭКРАНА И ДВЕ ПРОРЕЗИ ДЛЯ МОНЕТ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, КАЖДЫЙ ИЗ ИГРОКОВ МОГ НАБЛЮДАТЬ ЗА ДЕЙСТВИЕМ СО СВОЕГО ЭКРАНА. ИГРЫ БЫЛИ ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМЫ, ВЛАДЕЛЬЦУ АВТОМАТА НУЖНО БЫЛО ТОЛЬКО ПЕРЕСТАВИТЬ ПРОГРАММУ И ТАБЛИЧКУ НА КАБИНЕТЕ. БОЛЬШИНСТВО ИГР ДЛЯ VS. SYSTEM – ПОРТЫ С NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

HARDCORE RETRO

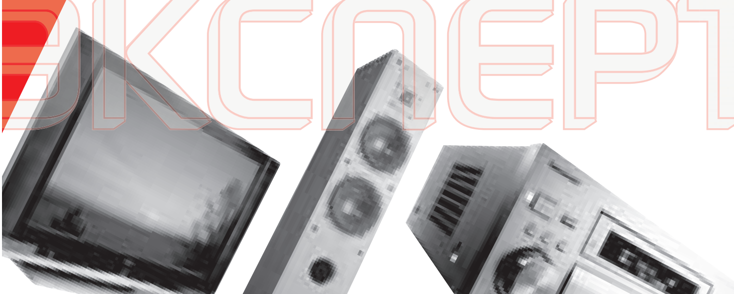
«DVD Эксперт»
ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР НА ЛЮБОЙ ВКУС И КОШЕЛЕК





В МАЙСКОМ НОМЕРЕ:

- Пошаговое создание домашнего кинозала
- Эксклюзивное интервью: тенденции AV-рынка
- Самые интересные технические новинки
- Мегатесты: телевизоры и межблочные кабели



HARDCORE RETRO



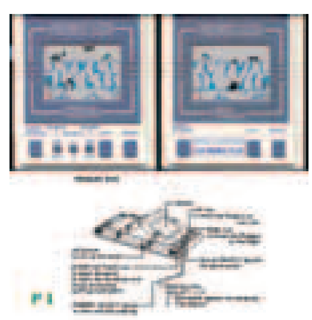
GAME & WATCH MULTI SCREEN DONKEY KONG (NINTENDO, 1982) (ЗАМЕТЬТЕ, ЧТО, В ОТЛИЧИЕ ОТ ОБЫЧНЫХ GAME AND WATCH, НА ЭТИХ ИГРАХ УЖЕ ЕСТЬ КРЕСТОВИНА, ТАКАЯ ЖЕ, КАК И НА ГЕЙМПАДАХ ВЫШЕДШЕЙ В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ NINTENDO FAMICOM). В ИГРЕ МУЛЬТИЭКРАННОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАЛАСЬ ПРОСТО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ УВЕЛИЧИТЬ ИГРОВОЕ ПОЛЕ. В ИНСТРУКЦИИ СКАЗАНО: «ИГРА ВЕДЕТСЯ НА ДВУХ ЭКРАНАХ. БОЧКИ, КОТОРЫЕ DONKEY KONG БРОСАЕТ НА ВЕРХНЕМ ЭКРАНЕ, СКАТЫВАЮТСЯ НА НИЖНИЙ. КОГДА MARIO ДОСТИГАЕТ ВЕРШИНЫ НИЖНЕГО ЭКРАНА, ОН ПОЯВЛЯЕТСЯ НА ВЕРХНЕМ ЭКРАНЕ».



MARIO BROS. РАСКЛАДЫВАЛАСЬ КАК КНИЖКА, НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ КОТОРОЙ ИГРОКУ НУЖНО БЫЛО КОНТРОЛИРОВАТЬ ЛУИДЖИ И ОДНОВРЕМЕННО НА ДРУГОЙ – МАРИО. ВМЕСТЕ ОНИ ГОТОВИЛИ И ПАКОВАЛИ ТОРТЫ – И ЭТО НЕ ПОРТ АРКАДНОЙ ИГРЫ! ПРОСТОТА УПРАВЛЕНИЯ КАЖДЫМ ПЕРСОНАЖЕМ В ОТДЕЛЬНОСТИ ПОЗВОЛИЛА СДЕЛАТЬ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС, ХОТЬ И ИЗРЯДНО ВЫВИХИВАЮЩИМ МОЗГ, НО ВПОЛНЕ УДОБОВАРИМЫМ, БОЛЕЕ ТОГО – ЗАНЯТНЫМ И НИСКОЛЬКО НЕ РАЗОЧАРОВЫВАЮЩИМ.



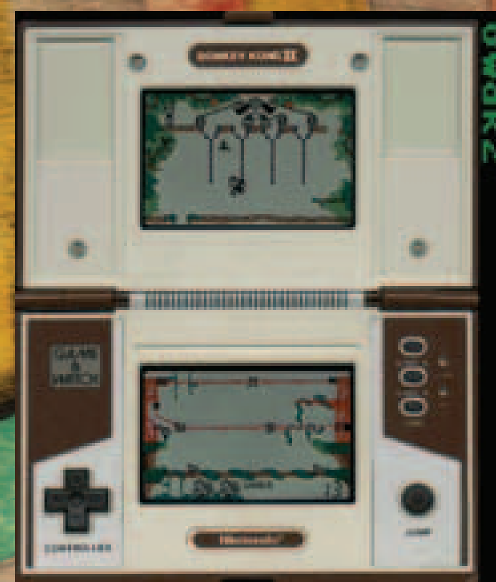
OIL PANIC. ИЗ ТРУБЫ КАПАЕТ МАСЛО, КОТОРОЕ ИГРОК, ИЗОБРАЖЕННЫЙ СРЕДНИМ ПЛАНОМ НА ВЕРХНЕМ ЭКРАНЕ, СОБИРАЕТ В ВЕДРО, И, ПОКА МАСЛО НЕ ПОЛИЛОСЬ ЧЕРЕЗ КРАЙ, ДОЛЖЕН ПЕРЕЛИТЬ ЕГО ЧЕЛОВЕЧКУ, КОТОРЫЙ С ТАКИМ ЖЕ ВЕДРОМ БЕГАЕТ ПОД ЕГО ОКНАМИ, НО УЖЕ САМ ПО СЕБЕ, БЕЗ КОНТРОЛЯ ИГРОКА. ЕГО МОЖНО УВИДЕТЬ НА НИЖНЕМ ЭКРАНЕ, ГДЕ ДАЕТСЯ ОБЩИЙ ПЛАН НА ДОМ, И КОГДА СОВЕРШАЕТСЯ ПЕРЕДАЧА МАСЛА. ИГРОК МОЖЕТ ВИДЕТЬ СЕБЯ И НА ВЕРХНЕМ, И, В МЕНЬШЕМ МАСШТАБЕ, НА НИЖНЕМ ЭКРАНЕ. ВЕЛИКОЛЕПНО!



В LCD DOUBLEPLAY PENGUIN LAND ОТ BANDAI ELECTRONICS НУЖНО БЫЛО «ЛОВИТЬ БОМБЫ И КИДАТЬ ИХ ОБРАТНО В ОППОНЕНТА. ТАКЖЕ ПЕРЕНОСИТЬ КУБЫ ЛЬДА С ОДНОЙ ИЗ СТОРОН АЙСБЕРГА, ПОТОМ ЕСТЬ РЫБУ». (ТЕКСТ ИНСТРУКЦИИ!) КАЖДЫЙ ИГРОК (ДАЖЕ ЕСЛИ ОДИН ИЗ НИХ БЫЛ КОМПЬЮТЕРОМ) ПОЛУЧАЛ В СВОЕ РАСПОРЯЖЕНИЕ ОТДЕЛЬНЫЙ ЭКРАН, АППАРАТ МОЖНО БЫЛО СКЛАДЫВАТЬ, ЧТОБЫ ОБРАЗОВАЛОСЬ ДВА НЕЗАВИСИМЫХ ИГРОВЫХ МЕСТА, КАК В PLAYCHOICE-10.



В RAIN SHOWER ОДИН ЧЕЛОВЕЧЕК ПЕРЕМЕЩАЛСЯ МЕЖДУ ДВУМЯ ЭКРАНАМИ, ПЕРЕТЯГИВАЯ ВЕРЕВКИ, ЧТОБЫ ДОЖДЬ НЕ НАМОЧИЛ ВИСЯЩИЕ НА НИХ ВЕЩИ.



DONKEY KONG II ПРИДЕРЖИВАЛАСЬ ТАКОЙ ЖЕ КОНЦЕПЦИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭКРАНОВ. С ТОЙ РАЗНИЦЕЙ, ЧТО В САМОЙ ИГРЕ, КАК И В АРКАДНОМ ПРОТОТИПЕ, СПАСАТЬ НУЖНО БЫЛО УЖЕ САМОГО ДАНКИ.



ПОЖАЛУЙ, ЛУЧШЕЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ОБЗОРА – ИГРА DIAMOND HUNT ИЗ СЕРИИ TIME & FUN ОТ V TECH ИСПОЛЬЗУЕТ УЖЕ ЦЕЛЫХ ТРИ ЭКРАНА. НА КАЖДОМ ИЗ НИХ – ПО СУТИ, РАЗНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ, ОДНАКО, МОГУТ ИГРАТЬСЯ КАК ПО ВЫБОРУ, ТАК И В СВЯЗКЕ (КАК УРОВНИ ОДНОЙ ИГРЫ). НА САМОМ НИЖНЕМ ЭКРАНЕ НУЖНО ПРОЙТИ СПРАВА НАЛЕВО, ПЕРЕЛЕТЕТЬ ПРОПАСТЬ НА ЛИАНЕ, А ПОТОМ ПЕРЕПРЫГИВАТЬ КАМНИ, КОТОРЫЕ СО ВТОРОГО ЭКРАНА СБРАСЫВАЕТ СЛОН.

HARDCORE RETRO


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
Исследуйте обширные и разнообразные локации в этой трехмерной RPG от третьего лица. Используйте широкий арсенал заклинаний и боевых приемов в битвах, проходящих в реальном времени. Развивайте разные способности своего уникального персонажа, выполняя десятки и сотни квестов в огромном, полном NPC мире. Игра разработана лауреатом многих наград D.W. Bradley.
Dungeon Lords
Жанр:
$69.99
RPG
Описание:
Star Wars: Republic Commando представляет собой захватывающий action от лица члена элитного отряда войск Республики. Вам предстоит выполнять различные операции в глубоком тылу врага. Игры поражает не только качеством графики, но и натуралистичностью отображения батальных сцен.
Star Wars: Republic Commando
Жанр:
$65.99
Action
Описание:
Спустя 2 года после событий на марсианской исследовательской базе, корпорация UAC возвращается на Красную планету, чтобы исследовать загадочный маяк, который удается найти среди руин, оставшихся от древней цивилизации.
Вас ждет 6 новых видов демонов.
Doom 3: Resurrection of Evil Expansion Pack (EURO)
Жанр:
$59.99
Action
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
* Возможность посмотреть внутренности коробок
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Дмитрий за лучший совет читателям «СИ» в номере.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что А.Купер своровал у вас идею и теперь должен возместить вам моральный ущерб в размере одной копии Samurai Shodown IV. Лучше напишите рецензию на свежий номер «СИ». Мы прочитаем с огромным интересом.

ПИСЬМО НОМЕРА



ДИМА С ДЕЕВ,
DIM-AS@LIST.RU

Здравствуйте.
Очень часто читатели спрашивают, брать или не брать им PlayStation 2? Я хочу дать им свой совет, так как передо мной тоже стоял этот вопрос. Примерно шесть-семь месяцев назад я подумывал о покупке PlayStation 2, хотя у меня уже давно был компьютер. Я так же, как и вы, взвешивал плюсы и минусы, но в конце концов решился и не жалею. Я остался очень доволен, сейчас даже не представляю, что бы я без нее делал. И даже мой друг-компьютерщик купил PS2 после того, как поиграл в мою. А до этого ерепенился, говорил, что он больше привык к компьютеру и не хочет брать консоль. На Playstation 2 существует множество таких хитов, что только из-за одной игры уже можно купить консоль, например: Gran Turismo 4, Final Fantasy и уйма других. А скоро еще и Resident Evil 4 выйдет!
А сейчас родная и любимая Playstation 2 для меня – золотой самородок. Даже не золотой, а платиновый. Дело в том, что я недавно прикупил Tekken 5. И вот что я скажу – это такая игра, о которой никто и мечтать не смел: графика нового тысячелетия, супер-анимация (я не говорю, что она реалистичная, потому что она реалистичнее самой реальности), качественно и красиво проработанные персонажи и тонны другого. Я даже не могу начать описывать все ее прелести – это надо видеть! Пятая часть не похожа на позорную Tekken 4. Но брать консоль нужно не только из-за таких хитов. Главное преимущество приставки – то, что всегда можно сразиться вдвоем с приятелем. Играя на компьютере в Half-Life 2, порой задумываешься, что ты играешь с программой, а превосходная графика не делает игру интереснее, чем она есть на самом деле. Зато сколько удовольствия, какую дозу адреналина я получаю, когда играю с другом на PS2! Интереснее сразиться вдвоем даже в скучненький The Simpsons Road Rage, чем играть с железной начинкой компьютера. Я не говорю, что каждый должен купить консоль. Не нравится – не берите. Но если у есть хоть малейшие сомнения, то вот мой совет – беги в магазин! Не пожалеешь!

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || **101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»**

СДЕЛАЕМ ЖУРНАЛ ЛУЧШЕ!

Привет, «СИ»! Пишет ваш постоянный читатель второй раз в жизни. Хочу поделиться с вами парой ценных мыслей, которые родились у меня в голове. Начнем с критики: первое, что хотелось бы отметить, – это повышение количества проходных проектов, которые своим качеством не дотягивают до оценки в 7 баллов. Причем большая их часть так или иначе связана с российскими издательствами, которым вы симпатизируете. Да, меня бесит, что оценки российским играм завышаются. Ну да ладно – не хочешь, не играй. Кстати об оценках: меня до глубины души тронула статья Игоря Сонина о PoP: WW и MGS3: SE. Целиком и полностью согласен, что это действительно хиты, но десяти баллов они недостойны. Теперь советы, слушайте внимательно: во-первых, почему бы не создать рубрику, в которой вы бы сталкивали лбами два-три проекта (скажем, MGS3 и MGS2 или Tekken 5 и Mortal Kombat). Хватит твердить, что игры разные, механика у них непохожая! Читайте дальше. Так вот, наблюдать за схваткой будут трое судей (им все равно, какая механика, старая или новая игра и так далее. Они просто высказывают свое мнение), которые в конце боя вынесут независимое решение. Дальше, насчет спецматериалов: почему, когда вы рассказывали о пошаговых JRPG, вы не сделали пару мини-рецензий самых ярких представителей этого жанра? А на диск вы могли бы скинуть обои или картинки из этих игр. Вообще, так нужно делать к любому спецу, а не только про JRPG. Не хотите рассказать о двумерных драках – вон столько их вышло, а у вас обзоров не было. Давайте, делайте спец! И, наконец, очень важный вопрос: кто

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Сколько будет стоить PSP в России?

Новости из первых рук: как рассказал нам Сергей Амирджанов из компании Soft Club, PSP у нас будет стоить столько же, сколько в Европе: 250 евро (примерно 9000 рублей) за коробку Value Pack. В комплект будет входить сама консоль, чехол для нее, карта памяти и, возможно, кое-что еще.

? Сколько, сколько же будет стоить PS3?

Зачем вы бежите впереди паровоза? Сейчас мы практически ничего не знаем о следующей PlayStation, о ее начинке и комплектации, в которой будет поставляться консоль. Мы и предположить не можем, сколько она будет стоить и когда появится в продаже. Следите за новостями с выставки E3 в ближайших номерах «СИ».

? Когда же все-таки выйдет S.T.A.L.K.E.R.?

Ситуация с игрой становится все более неясной день ото дня. В пресс-релизе, распространенном THQ (издателем игры), говорится, что игра будет выпущена в 2006 году. Похоже, разработчики следуют заветам id Software: S.T.A.L.K.E.R. выйдет, «когда будет готов».

Листал давеча английские игровые журналы. Британцы пишут по-другому и о другом: например, о преимуществах и недостатках онлайн-магазинов и ритейлерских сетей в небольших городах, о проблемах с предзаказами Rainbow Six: Lockdown, о том, как сложно родителям контролировать, во что играют их дети. Ни в одном журнале я не видел читательского рассказа, подобного тому, что мы публикуем сегодня. Мы ли не самая творческая нация?

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

сейчас побеждает – PSP или DS? Понятно, что Sony не успевает произвести нужное количество консолей, но хотелось бы узнать в процентном соотношении: кто ведет? Всем пока! Ой, я, кажется, вас похвалить забыл. Вы там молодцы, хороший журнал делаете. Я вас покупаю с сигнального номера (вру, все подряд не покупал, но штук восемьдесят точно). Коллектив, работающий над журналом, меняется, а дух «Страны» остается. Спасибо вам за это!

Борис Довлатян, г. Сочи

ЗОНТ // Рассказываю про PSP и DS. Nintendo недавно объявила, что продала пять миллионов консолей по всему миру. Дела PSP обстоят похуже: в Японии продано миллион с четвертью консолей, около шестисот тысяч приобрели жители США. Итого получается, что Nintendo продала в два раза больше консолей, чем Sony – вот и весь сказ. Главное – помните: Nintendo DS – консоль для массового рынка, а PSP – высокотехнологичный гаджет, за которым охотятся лишь продвинутые геймеры.

ВРЕН // Насчет того, чтобы столкнуть игры лбами, – а почему бы и нет? Вот вернусь с E3 – попрошу арт-директора разработать макет для таких статей.
Мини-рецензии на тактические RPG? Из-за них статья бы слишком сильно разрослась. На все свежие игры жанра рецензии и так есть в «СИ», причем весьма подробные. Скидывать обои и картинки на диск нужно обязательно – тоже берем себе на заметку. В том, что касается двухмерных драк, вы тоже попали в точку. Спец о них готовится прямо сейчас – мы его поставим в один из летних номеров. Рецензии на средненькие 2D-файтинги, не вышедшие в Европе, мы не публикуем. Если релиз в Старом Свете все же происходит – пишем.
А насчет духа – спасибо. Стараемся не ударить в грязь лицом.

ОХ УЖ ЭТИ СКАЗОЧКИ

Насадил дед репку. Как порядочный пенсионер, он мог бы, конечно, насадить ее на грядку. Но не таков был наш дед Мак... (ага, вот и не угадали!) Максим. Насадил он ее (вы еще помните, что я про репку?) на ствол автомата. И был бы он не дед Максим, если бы автомат был не калашниковым, а каким-нибудь с газировкой или игровым, например. Не хватило силушки богатырской у нашего деда, чтобы поднять автомат с газировкой. Тем более полный. (Точно знаю. Мы пробовали. Зря только по шее от охранников получили, когда пытались. Правда, был это игральный автомат, а мы из «ентого хитрого механизьма» выигрыш выколачивали. Но это еще поспорить можно, какой автомат тяжелее, с газировкой или с монетами.) Причем тут репка, спрашиваете? Дык, для шуму! В смысле, от шума. Глушитель, то есть. Родной-то бабка себе забрала, вместо скалки им тесто катает и ведь не отдает, зазнобушка. Пошел, значит, дед Максим в это самое казино. Он ведь не просто так тряс шайтан-прибор. Первый раз зашел на чудо посмотреть, где даже самые работящие мужики с утра пропадают, ну и засунул туда последнюю сторублевку. А она, по всему видать, застряла где-то между шестеренок (дед Максим, конечно, понятия не имел, как устроен «Однорукий бандит», но был твердо уверен, что там все из шестерней, пружин и прочих болтов) и обратно никак. А до пенсии еще порядком времени остается. Вот и закручинился дед Максим, пригорюнился.
А вчера, когда середь ночи брел к туалету (деревня, удобства-то на улице), оскользнулся о кость. Собака отрыла где-то, наигралась и бросила на дороге. Да так шмякнулся наш герой о землю, что шишку набил. Матерился, конечно, страсть как. Евоный благой мат полдеревни слыхало, дед Максим-то мужик горластый всегда был. Но как успокоился, так сразу понял, как вернуть потерянную деньгу. По телевизору видел, в программе «Криминальные новости». А Жучку он ругать не стал, даже наоборот, погладил и почесал за ухом. Рано утром наш пенсионер посетил часовенку и выпросил Holy Aura у батюшки Сергия (вообще-то, в миру он был Мефодием, но перейдя в лоно церкви решил взять более подходящее для православного священнослужителя имя.) Долго ли, коротко ли брел наш солдатик по селу (скорее коротко. Деревня-то всего двенадцать дворов, да заброшенный свинарник у поля на окраине), брел, куда глаза глядят да стрелка на мини-карте указывает.

Не собирается ли кто-нибудь издавать PC-версию San Andreas в России?

Ранее все игры этой серии для всех платформ завозила небезызвестная компания Soft Club, она же занимается распространением PS2-версии GTA San Andreas. Скорее всего, PC-версия игры тоже вскоре появится в магазинах. А вот информацией о том, собирается ли кто-нибудь локализовать эту превосходную игру, мы не располагаем.

Правда ли, что на PSP выйдет приквел к San Andreas?

Не совсем. Вот факты: на PSP выйдет игра из серии Grand Theft Auto, а кататься мы будем по улицам Liberty City, города из Grand Theft Auto III. Так что более корректно называть игру «сиквелом GTA3», а не «приквелом San Andreas».

Что за листок с цифрами был вложен в 9-ый номер «СИ»?

Это купон на месяц бесплатной игры в отечественную MMORPG «Сфера». Однако выложен он был по ошибке, т.к. должен был пойти лишь с 10-ым номером «СИ» вместе с полным дистрибутивом игры. Все что нужно – это дождаться нового журнала, получить еще один купон и вместе с приятелем начать игру. А нетерпеливым сюда: http://sphere.yandex.ru/rus/client.xml

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



По пути ему посчастливилось замочить скрытого NPC. Пробираясь среди двухметровых стеблей кукурузы, так и норовящих заехать почтенному старцу здоровенным початком по голове, дед Максим не заметил прятавшегося там деревенского пьяницу Петьку по прозвищу Тракторист. В итоге еще не допитая в полдень чекушка самогона пролилась на его замасленную матроску. Петька, похоже, нисколько не расстроился, только жалобно замычал и уткнулся лицом в разложенное на земле сено, наверняка позаимствованное с соседнего поля. И захрапел Петька-Тракторист. Наконец, показалось вдали знакомое заведение. Толкнув ногой деревянную дверь, на ручке которой висел внушительных размеров ночной амбарный замок (не закрытый), дед Максим вошел внутрь...

Что тут началось! Мужики, завидев трофейный пулемет в руках деда, с криками бросились врассыпную. Громче всех кричали охранники, двое из ларца, одинаковых с лица. Лысые и квадратные шкафы два на два. На пару они решили выпрыгнуть в окно, да вот незадача, полезли оба. И застряли, что немудрено. А теперь висели, передом на улицу, задом, прости Господи, к деду, и визжали, точно срамные бабы. И только дед Максим подошел к автомату, в котором застряли его сто рублей, как в свои владения ворвались трое львов ислама. То были хозяин казино грузин Гиви и два его брата, с родины выписанные родственнику в подмогу бизнес вести, азербайджанец Хачик и армян Гоги. Наверное, услышали вопли охранников, и прибежали с заднего двора, где готовили шашлык из баранины. Хитроопытные кавказцы, заметив, что на привычном месте у автомата отсутствует рожок с патронами (дед Максим, по своей старческой памяти, забыл его дома), не испугались нашего горе-террориста...

Сидя попой в луже, невесть откуда взявшейся (дождя-то уже целый месяц не было), думал дед Максим, думал что ему делать дальше. Обиженный донельзя, он ведь всего-то и хотел, сшибить прикладом автомата крошечный замок на задней стороне крышки автомата (верный приклад давно заменял деду Максиму молоток и кувалду. Жаль только, что дров им не наколоть и сена не накосить). Видел по телевизору как это делают спецназовцы, когда вламываются в запертые офисы. Он даже взял с собой масленку у бабки от старой швейной машинки какого-то немца по фамилии Зингер, на случай если придется смазать механизм и заставить его вернуть деньги. Деньги надо было возвращать в любом случае, а значит, идти приходилось на крайние меры...

И стал дед кликать. У них в деревне сейчас это дело страсть как модно стало. Стыд и позор тому, кто кликать не умеет. Вот и кликают все поголовно. Пришлось старухе тоже взять отложенные на новую шапку деду Максиму деньги и пойти купить мышь. Да не простую (испугались, вдруг еще с ихней крысой Марфой детей наделают, мышат то есть). А компьютерную. Двухкнопочную, «со скроллом», как внучка учила. Внучка же в свои шестнадцать была девочкой умненькой, «продвинутой». Городская, что сказать! Так что теперь дед с бабкой могут одновременно кликать. Хотя никакого, даже самого завалящегося Селерона у них не было. Кулер только, и тот – старый вентилятор от трактора.

И накликал дед на свою голову. Сперва бабка прибежала. В деревне ее все ласково звали Матвевной. Хотя, сколько она себя помнила, отца ее всегда звали Петром. Ну да не суть. Побросала все кастрюли и прочие сковородки на кухне, звон стоял громче колокольного, и прибежала. Как была, в застиранном фартуке и с ершиком для чистки банок, так и прибежала. Следом внучка явилась. Румяная вся, видать опять у забора целовалась с местным драчуном и хулиганом Мишкой Р. Затем Жучка, с той самой костью, на которой поскользнулся дед Максим, в зубах.

Кошка явилась только к вечеру. Проголодалась, наверное. А мышку не взяли. Та последние курсоры вчерась на сигареты сменяла. Вот дед ее вместо Минздрава и предупредил хорошенько. Бабка за дедкой, внучка за бабку, Жучка за внучку... ну, вы знаете, твердым шагом и в правильном строю, в народе называемом свиньей, прикрывая друг друга с флангов и тыла, пошла формация на штурм базы противника...

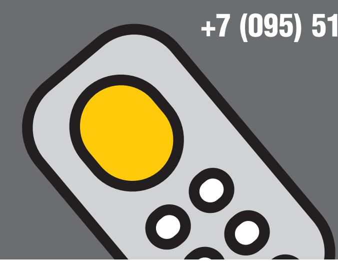
И в этот самый момент Вася П., приехавший на летние каникулы в деревню здоровье поправлять, молоком отпаиваться и дышать чистым запахом навоза, понял, что не быть ему сисадмином в компьютерном клубе WWW. Название он сам и придумал, но жители села не поняли и не оценили, только посмеивались над молодостью и неопытностью, полагая, что это такая неправильная антенна. Но дважды бывавший в городе староста деревни объяснил всем, что видел такие буквы в городе. На дверях туалета. А так как староста был человеком любимым и уважаемым, то ему поверили. И теперь в клуб заходили в основном именно для справления нужд, благо было это бесплатно.

А понял Вася, что не бывать ему администратором, потому что электричество вырубили. Во всей деревне. На три месяца. И раньше давать не собирались. Такие дела.

Алексей Гаврилов,
alyery@mail.ru

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:
+7 (095) 514-7321



Подскажите, чем и как вы снимаете скриншоты с консольных игр?

Повторяем в сотый раз: нужно купить ТВ-тюнер и подключить к нему приставку. Программное обеспечение, которое поставляется вместе с тюнером, обычно может не только выводить сигнал на экран, но также захватывать видео и сохранять скриншоты.

Есть ли учебники по 3D Studio Max 7?

Есть, конечно. В одном только интернет-магазине Ozon.ru можно приобрести три различные книги, посвященные этой мощной программе создания трехмерной анимации.

Как поживает BloodRayne 2? Что-то ничего о ней не слышно...

В США игра вышла еще в прошлом году, а дата европейского релиза до сих пор не названа. Сергей Амирджанов сообщил нам, что как только VU Games выпустит европейскую версию игры, она тут же появится в России.

Что известно об NFS Most Wanted? Чем она отличается от других NFS?

Нельзя сказать, что бы Most Wanted обещал стать революцией в сериале. Игра – смесь идей из новых NFSU и классических NFS: персонажи должны улепетывать от полицейских и зарабатывать уважение в «живом» городе. Цель игры – стать самым известным лихачом мегаполиса.

Где можно найти саундтрек аниме «Хеллсинг»?

В России – нигде. Выхода два: заказать американское издание (15 долларов США – например, в интернет-магазине Amazon.com) либо взять японский диск (почти в два раза дороже – например, через cdjapan.jp).

Можно ли на GBA найти что-то в духе DMC3?

Технически GBA нельзя назвать мощной платформой, и полноценный трехмерный экшн для нее создать невозможно. Но мы можем вам порекомендовать портативную версию

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Каждый год перелетные журналисты «Страны Игр» отправляются в теплые края. Они спешат за океан, что бы своими глазами посмотреть на выставку достижений игрового хозяйства, поговорить с самыми интересными людьми и попробовать самые громкие игры. А что сделали бы вы, окажись вы в Лос-Анджелесе?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Представьте, что вы полетели на E3 с командой «Страны Игр». Вы выходите из самолета в Лос-Анджелесе, приезжаете на выставку. Секунду назад за вами захлопнулась дверь такси. Ваши действия?



Автор: **Ватанабе**

Войду внутрь и, подобно буриданову ослу, встану как вкопанный, и не смогу решить, куда сначала пойти. Так и простоял бы до самого конца!



Автор: **yuhan**

Спокойно достану видеокамеру, фотоаппарат высокого разрешения с хорошей оптикой, сотовый телефон (чтобы отправить SMS всем, кто будет завидовать) и приготовлю «ноут», чтобы сразу же начать печатать первые впечатления «с колен». Чего и вам желаю!



Автор: **Scut**

Вместе с ребятами из «Страны» пошагаю в сторону выставки. Там сразу же пойду знакомиться со своими кумирами, в первую очередь с Гейбом Ньюэллом. В общем, все будет круто!



Автор: **zxz**

Для начала мы с ребятами из «Страны Игр» сходили бы в ближайшее кафе (после приезда в город неразумно сразу бежать на E3). В кафе мы бы обдумали план действий на выставке, чтобы не растеряться на месте. Ну а потом, набравшись сил после перелета, мы бы все дружной компанией пошагали к главному зданию Electronic Entertainment Expo 2005. Там мы будем следовать нашему плану по исследованию выставки. Во-первых, постараемся как можно больше рассказать об игровых новинках (без цифр «2» и «3» в названии). Во-вторых, будем пробиваться через толпы журналистов к консолям нового поколения, и, соответственно, постараемся как можно больше о них рассказать. В-третьих, будем вылавливать по одному известных игровых деятелей и стараться взять у них интервью. После длинного и напряженного дня мы все вместе направимся в отель и там будем делиться впечатлениями об увиденном, но это уже совсем другая история...



Автор: **Kazumi**

«Делаю коронный приемчик из CQC Снейка случайному прохожему, все такие – «Вчерашний день, фу дрищ...». Потом захожу в зал и снимаю новый стенд с анонсом MGS4. Дальше проигрываю на новеньких аркадных автоматах и делаю для следующего номера «СИ» фоторепортаж аркадных автоматов. А также возвращаюсь на стенд с Кодзимой, плюнув ему в лицо, говорю что его детище попса и отстой...» – рассказывает мне как-то Зонт.



Автор: **Ulan**

Ну, если уж с командой «СИ», то я напросился бы в группу, которая будет собирать информацию о консолях нового поколения. Я бы постарался выудить из менеджеров Sony все, что только можно о PlayStation 3. Ну и, конечно, я бы просто погулял по павильонам.



Автор: **DpakoH**

Забежал бы в ближайший магазин, купил бутылку ледяной воды и вылил на себя. А потом, протирая глаза, повторял бы: «Я не сплю, я не сплю»...

игры по мотивам прошлогоднего блокбастера Van Helsing. Ее разработчики явно вдохновлялись вашей любимой Devil May Cry.

Сколько всего Resident Evil, включая побочные игры сериала?

Давайте считать. Пять «основных» частей (включая RE 0). Два выпуска Resident Evil Code: Veronica, две части Resident Evil: Survivor, две Resident Evil Outbreak, Resident Evil: Dead Aim на PS2 и Resident Evil Gaiden на GBC. Итого – 13 штук, если не считать версии для мобильных телефонов.

Почему появляются обзоры русских игр, которых нет в продаже? Например, Parkan 2 или Xenus.

Как и другие игровые журналы, мы получаем финальную версию игры задолго до ее выхода. И получив разрешение издателей, мы публикуем рецензию. И тут выясняется, что (например) у издателя возникли какие-то сложности и он откладывает запуск игры. Пусть такие случаи будут на совести издателей.

Почему вы называете девушку из Devil May Cry 3 прозвищем Леди? Ведь отец четко произносит ее имя – Мэри.

Так исторически сложилось. Дело в том, что девушку журналисты увидели задолго до релиза DMC3, тогда представители Capcom сами назвали ее «Леди». Пройдя игру, мы, конечно, во всем разобрались, а привычное имя за ней так и осталось.

По каким дням вы принимаете SMS?

Наш телефон принимает SMS семь дней в неделю, двадцать четыре часа в сутки. Даже если в редакции никого нет, ваше послание все равно прочитают, как только кто-нибудь появится.

Кто пишет ответы в SMS-опросе?

Всей редакцией пишем. Каждый выкладывает, что знает, а Зонт знай себе записывает и скабрезные шуточки добавляет.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Она появилась однажды, чтобы остаться навсегда. Вы влюбились в нее с первого взгляда. Ни одна ее соперница не смогла доставить вам такого наслаждения. Ее зовущие меню, фигуристый интерфейс и утонченный геймплей – боже, ради них вы готовы на все. Кто же она?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Можете ли вы выбрать свою единственную и неповторимую, самую-самую любимую игру? Что в ней уникального? Почему именно она покорила ваше сердце?



Автор: **СУМРАК**

Fallout. Лучшая RPG всех времен и народов. Одна из самых лучших вселенных, придуманных людьми. Захватывающий сюжет и графика, безусловно, лучшая по тем временам. У меня Fallout уже стоит на жестком диске шесть лет, и я до сих пор в нее играю. Все просто: лучше Fallout игры еще не придумали.



Автор: **Бормотограф**

А я и не задумывался над этим. Наверное, все же StarCraft. Что в ней такого уникального, я не знаю. Это была первая игра на компьютере, которая меня зацепила. Я увидел, как рубятся коллеги, любопытно стало, сам подсел к ним. И понеслась! До сих пор вспоминаем первые бои, первые победы.



Автор: **Lexia Lina girl**

А я не могу назвать свою любимую игру... Есть много хороших игр с отличной графикой, замечательным сюжетом и всем прочим. Времена меняются и вкусы тоже. Появляется много новых, интересных и удачных игр. Как, скажите, при таком раскладе выбрать любимую?



Автор: **madGamer**

Выбор для меня совершенно очевиден. No One Lives Forever. Это не игра – шедевр! Все при ней: потрясающая музыка; графика, которая даже сейчас смотрится неплохо; сюжет, который держит у монитора по шесть-семь часов; юмор, который заставляет в истерике кататься по полу; дизайн, который делает прохождение каждого уровня настоящим приключением. Ну и, конечно, сама Кейт Арчер, ради которой можно весь мир перевернуть.



Автор: **grEEn[vich]**

Я долго думал, какая же игра моя самая любимая – и пришел к выводу, что это Call of Duty: в ней есть и волнующая атмосфера времен Второй мировой, и четко слаженная сюжетная линия. В других играх на тему Второй мировой такого и в помине нет.



Автор: **Petty**

Надеюсь, вы не будете против, если я выберу две игры? Это – Syphon Filter и Syphon Filter 2 (третья и четвертая части, увы, разочаровали). Почему Syphon Filter? Не знаю. До сих пор сложно понять, что так меня поразило в этих играх. Что заставило пройти каждую раз по пятьдесят? Не знаю.



Автор: **Frol**

Разнообразнейших игр много, но самая моя любимая – это Grand Theft Auto: San Andreas на PS2. Я проходил ее с таким любопытством, с таким азартом, с таким интересом, что недоступны человеческому разуму. Я получил совершенно незабываемые ощущения. Такой атмосферы, как в этой игре, я нигде не встречал. Никогда не забуду легендарнейшую серию GTA!



Автор: **Михо**

Это игра, которая способна оставить в душе теплое, светлое, доброе чувство, и лишь чуточку грусти от того, что пройдена. Это игра, что может очаровать, влюбить в себя и заставить пережить целую гамму разнообразных чувств. Много ли таких игр? Я думаю, нет. И лучшая из них – Final Fantasy VIII.

SMS ЧЕПУХА

Присылайте свои фразы на телефон:

+7 (095) 514-7321

1. Кто? 2. С кем? 3. Когда? 4. Где? 5. Что сделали? 6. Кто увидел? 7. Что сказал? 8. Чем дело закончилось?

- Каратель с дядей Васей сто лет назад в Китае срубили елку. Их увидел капитан Немо и сказал: «Кусай урков». И наконец Сэм Фишер выключил этот дебильный фильм.
- Заноза и Руми в канун Пасхи в московской общаге устроили кровавую резню. Их увидел Кузя и спросил: «А где кошки?». В итоге морпеху пришлось играть за ночных эльфов.
- Рикку и Солид Снейк ночью ходили на горку кататься на санках. Их увидел Наруто и сказал, что их песенка спета. Потом пришел Врен и уложил всех спать.
- Принц Персии с Соником в 3010 году в женском туалете летали на паутине. Их увидел псих из горбольницы и в отчаянии решил уйти в парламент. В конце концов бабка провалилась в колодец.

Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «йоу!» и крякнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

В PS3 будет функция записи на UMD?

Нет, не будет. Сейчас Sony планирует вообще не выпускать устройств, которые могли бы записывать UMD-диски. Так компания надеется замедлить (а то и вовсе предотвратить) появление пиратских дисков с играми.

Когда выйдет Final Fantasy: Advent Children?

На днях Square Enix обнародовала новую дату издания ожидаемого CG-фильма. Advent Children выходит на DVD 14 сентября.

Возможен ли релиз Mario Party на PS2?

Он в высшей степени маловероятен. Хорошие игры с участием Марио – один из тех эксклюзивов, ради которых стоит покупать GameCube. Выпуская эти игры на другой платформе, Nintendo подрубит продажи собственной консоли.

Три месяца призовой подписки – с CD или с DVD?

С DVD, в полной бонусной комплектации. С другой стороны, если автор письма номера захочет, можем присылать и с CD. Все в ваших руках.

Что известно про DOA: Code Cronus и других играх от Итагаки?

Сейчас ходят слухи, что одновременно с запуском следующей Xbox в продажу поступят Dead or Alive и Ninja Gaiden для новой консоли. Dead or Alive: Code Cronus остается городской легендой – скорее всего, она не выйдет в этом году. Самые свежие новости с E3 вы узнаете в следующем номере «СИ».

Можно ли где-нибудь скачать книгу Half-Life 2: Raising the Bar?

Если бы ее можно было скачать, кто бы тогда ее стал покупать, верно? Из сетевых материалов можем порекомендовать обстоятельный обзор Half-Life 2: Raising the Bar на halflife2.net, а вот книгу придется заказывать в интернет-магазине.

Как там Max Payne 3?

В конце прошлого года представители Take Two сообщили, что, несмотря на коммерческий провал Max Payne 2: The Fall of Max Payne, третья часть непременно появится на свет – правда, уж точно не в этом и вряд ли в следующем году.

Не делают ли Oni 2?

Насколько нам известно, разрабатывать продолжение противоречивой экшн-адвенчуры от Bungie никто не собирается. Если на этой E3 ничего не объявят, значит в ближайшее время его можно не ждать.

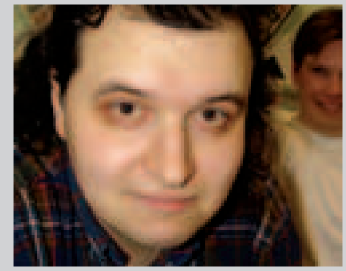
Не делают ли Shadow Hearts 3?

Третья часть сериала называется Shadow Hearts: From the New World, действие игры будет происходить в США через 14 лет после событий Shadow Hearts: Covenant. Японская версия игры будет готова этим летом.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

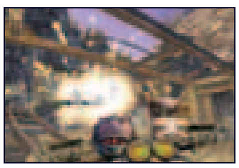
СЛОВО РЕДАКТОРА

Hola!



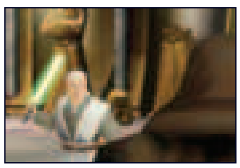
Дорогие читатели, отгадайте загадку! «Кто работает и в будни, и в выходные, и в праздники?» Нет, не угадали – это редакторы вашего любимого журнала! Даже в праздники мы готовы загружать для вас целые вагоны демо-версий, отсматривать штабеля видеороликов и писать километры рецензий. И если бы нас еще «поставщики» не подводили, да снабжали первоклассным контентом денно и нощно... Эх, была б не жизнь, а сплошная благодать! Только вот что-то «рабочего материала» на этот раз выдалось не так уж и много... Видно, отдыхать в праздники все-таки положено?..

Видеообзоры



Oddworld: Stranger's Wrath

Уникальный мир, гремучая смесь FPS и TPS, запоминающиеся персонажи, единственная в своем роде игровая механика. И все это – новый Oddworld.



Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Хотите увидеть фильм раньше всех? Нет, для этого не нужно быть Джорджем Лукасом, надо лишь попробовать новую игру от Lucas Arts, весьма неплохую, кстати.



Midnight Club 3: Dub Edition

Новая часть Midnight Club не просто удалась, вышел маленький шедевр! Не революция в жанре, но добротный убийца Need for Speed Underground 2.



Empire Earth II

Богатый выбор войск и строений разных времен и народов и обилие тактико-стратегических возможностей ждут вас в этой замечательной стратегии.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

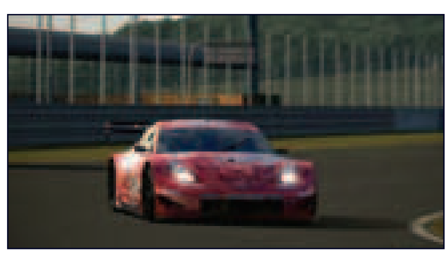
Доводим до вашего сведения: в видеоописаниях игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

На этот раз обращаю ваше внимание не на ролики грядущих хитов Hitman: Blood Money, Burnout: Revenge и Far Cry: Instincts. А также на новые AMV от наших читателей, саундтрек Driv3r, и на получасовой (да-да целых тридцать минут!) документальный фильм о создании Gran Turismo 4, переведенный на русский язык. Пропустить это, конечно, нельзя! Эксклюзивные съемки и интервью с разработчиками – на нашем DVD. Ну а после можете переходить к трейлерам SSX on Tour 4 и Commandos: Strike Force.







Софт

BetterJPEG 1.3.9.0 beta

Иногда под рукой требуется иметь какой-нибудь простенький графический редактор растровой графики. Ему вовсе не нужна мощь Photoshop – достаточно чего-то скромного, вроде XnView или BetterJPEG.

Kinoma Producer 3.1.1

Как «пережать» видео? Например, у тебя есть DVD, и ты собираешься смотреть его в дороге на своем наладоннике. Для этого видео надо особым образом подготовить, и в этом тебе поможет Kinoma Producer.

Skype

Первое, что говорят новые пользователи этой программы, – «невероятно!» Еще как вероятно! Skype – программа для бесплатных звонков через Интернет, созданная на основе технологий p2p-файлообменных сетей.

MouseStar 3.55

Увы, не все производители мышей столь щепетильны в отношении прилагаемого софта, как LogiTech. Здесь очень кстати придется программа MouseStar, достойно поддерживающая практически любого «грызуна».

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



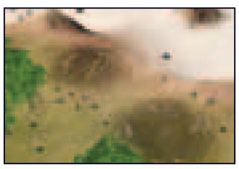
American Civil War: Gettysburg

Плачь, Скарлетт! Война проиграна, тихий уютный Юг разрушен, его захватили янки. Но все еще не покорили! У конфедерации появился второй шанс отыграться, и имя ему American Civil War: Gettysburg. Вперед, на север, под звуки «Dixieland»! Юг еще восстанет!



SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo

Итальянские автомобили всегда напоминали мне породистых скакунов. Грациозные обводы, неистовая мощь... Эх, где бы еще попробовать их в деле? Пока что единственный шанс погонять на этих красавцах – поставить эту демо-версию. Ну что, поехали?



Tribal Trouble

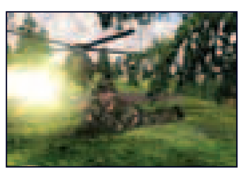
Отличная альтернатива «серьезным» стратегиям! Банда вооруженных топорами викингов в RTS – ход сильный, не поспоришь. Но одним только этим дело не ограничивается – в Tribal Trouble не зло, но весело пародируются практически все элементы жанра.

Моды

Silent Heroes 1.0

Один из лучших модов для Battlefield 1942 достиг версии 1.0. Больше техники, больше карт и более проработанный игровой процесс – все это ждет вас в обновленном варианте модификации, посвященной противостоянию Швеции и Норвегии. Норвежская армия наконец-то получила более мощные танки, способные противостоять шведским «Леопардам» (он же Strv.112).





Battlegroup 42 Vietnam 0.1 Pacific

Модификация Battlegroup 1942 хорошо известна поклонникам Battlefield 1942. Теперь мод доступен и для Battlefield Vietnam, причем данная версия целиком посвящена лишь одному театру боевых действий – тихоокеанскому. Вас ждет более десятка миссий, таких как, например, высадка на Тараве и оборона Гуадалканала.





БАНЗАЙ!

Японцы собираются сделать сериал Blood+ следующим хитом национального масштаба, вроде Fullmetal Alchemist или Gundam Seed. Первые эпизоды будут показаны на японском телевидении этой осенью, а пока мы напоминаем, какой замечательной была оригинальная полнометражка об истребительнице вампиров, толстой медсестре и армейском джипе.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
American Civil War: Gettysburg Demo
Mythic Blades Demo
SCAR – Squadra Corse
Alfa Romeo Demo
Tribal Trouble Demo

ПАТЧИ:
Armies of Exigo v1.4 retail
Cellblock Squadrons v2.0 retail
Cossacks II Napoleonic Wars v1.1 retail
Dungeon Lords v1.1 retail
GTR v1.4.0.0 engl retail
John Deere American Farmer v1.02 retail
Pariah v1.01 retail
Silent Hunter III v1.3 Euro retail
Stolen v887 Euro retail
The Dark Legions v1.1.0.4 retail
Vampire the Masquerade - Bloodlines v1.4 retail
Warhammer 40.000 Dawn of War v1.30

SHAREWARE:
Coinworld
Diamond Puzzle 1.0
Gold Miner Joe
Machine Hell
Polar Golfer
River Raider 2
Rock Story
Shroomz

СОФТ:
Motherboard Monitor 5.3.7.0
PowerStrip 3.59
RivaTuner 2.0 RC 15.5
RefreshLock
NVRefreshTool
ForceWare Coolbits 2.0
nVHardPage v2.2
nHancer (NVIDIA Profile Editor)
Detonator Destroyer
Detonator R.I.P.
ATI Tray Tools
RadLinker/RadClocker
BetterJPEG 1.3.9.0 beta
Kinoma Producer 3.1.1
Skype
MouseStar 3.55

МОДЫ:
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Call of Duty
Counter-Strike: Source
DOOM 3
DOOM 3: Ressurection of Evil
F1 Challenge '99-'02
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
The Elder Scrolls III: Morrowind
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:
Скины для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:
Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»
Скриншоты к играм номера

WIDESCREEN:
Unleashed
Mr. & Mrs. Smith
The Longest Yard

ВИДЕО:
Advent Rising
Bet on Soldier
Burnout: Revenge
Commandos: Strike Force
Demonik
Fahrenheit
Hitman: BloodMoney
Tomb Raider: Legend
Gothic III
SSX: On Tour
Far Cry: Instincts
Euro Cops
The Witcher
Dark Sector
Видео к рубрике «Банзай!»

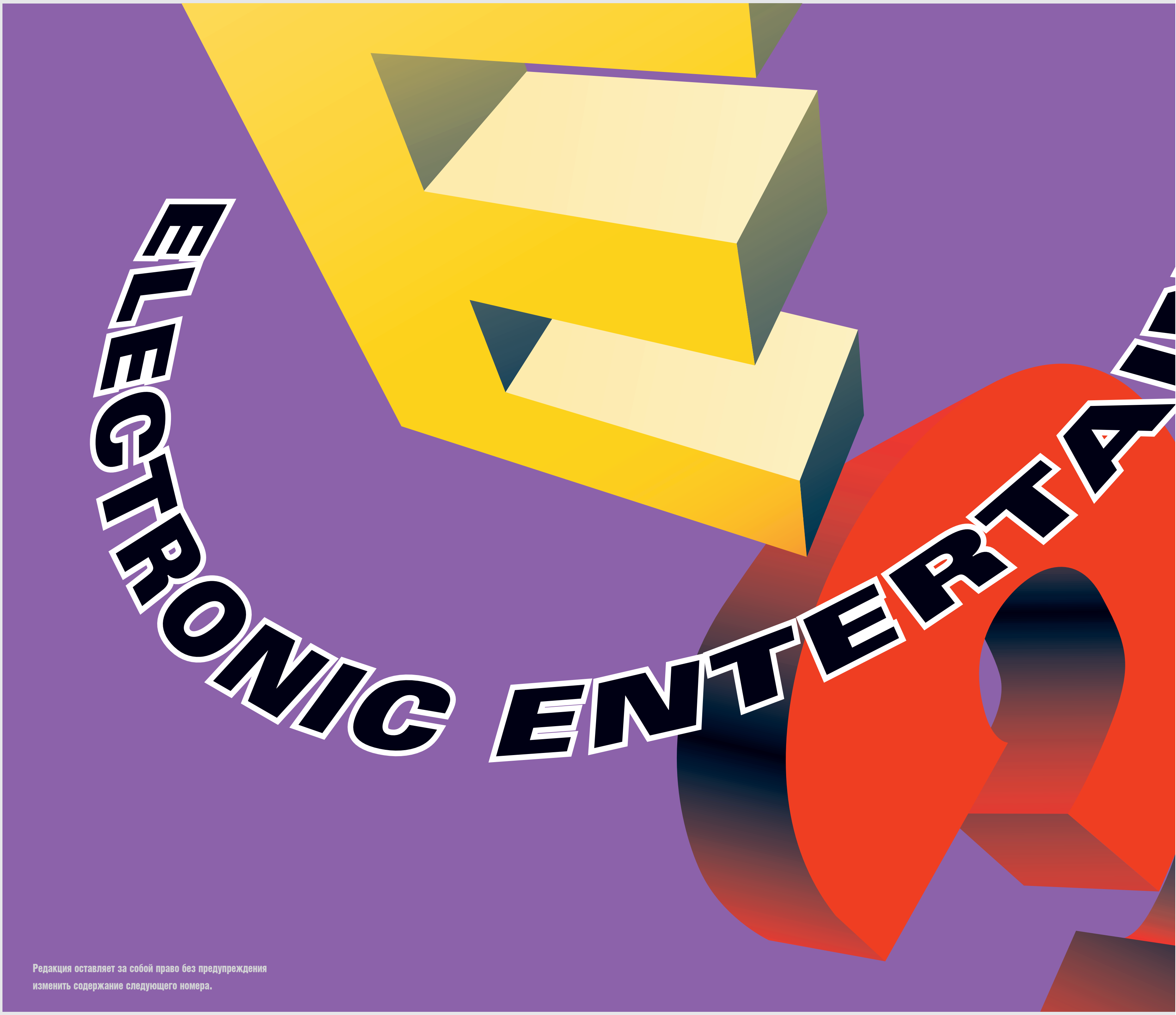
КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:
Driv3r

ДРАЙВЕРЫ:
ATi DNA-ATi 3.9.5.4 (Catalyst 5.4) w2k XP, nVidia DNA-Force 1.4.7650 (ForceWare) w2k XP, Intel Chipset Installation 6.3.0.1008 (final) w2k wXP

в продаже с 22-го июня

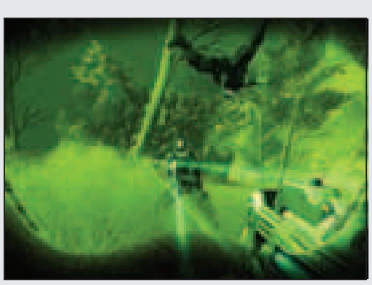
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

PARIAH

FPS от создателей Unreal Tournament – история доктора-наркомана и его пациентки.



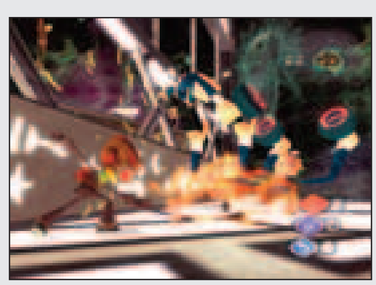
CALL OF DUTY 2

Первые сведения о сиквеле знаменитого военно-полевого блокбастера.



PSYCHONAUTS

Тим Шефер (Full Throttle, Grim Fandango) представляет свое новое творение.



MARIO PARTY 6

Новая игра для шумных компаний. Как Nintendo совместила party game и микрофон?



«СИ»

СТРАНА ИГР

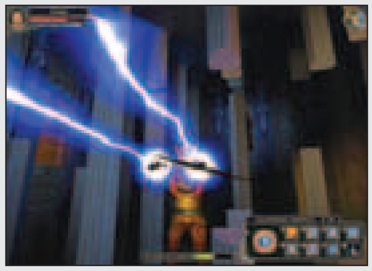
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году



DUNGEON LORDS

Дэвид Брэдли, создатель лучших частей Wizardry, пытается скрестить слэшер с RPG. Получится ли? Ответ узнаете совсем скоро.

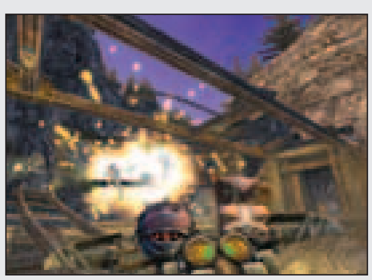




ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

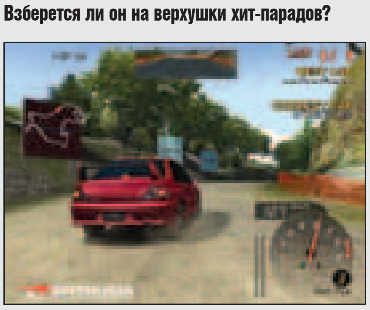
Смотрели видеообзор на диске? Зонт так заигрался, что сорвал срок сдачи текста. «Бумажный» обзор игры – в следующем номере.





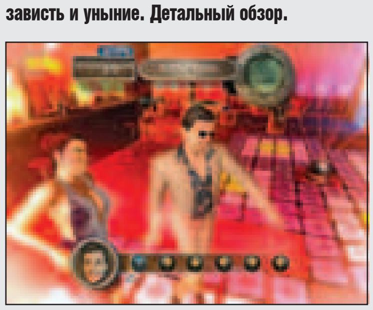
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

Настоящий «правильный» автосимулятор. Взберется ли он на верхушки хит-парадов?



7 SINS

Гордость, алчность, похоть, гнев, чревоугодие, зависть и уныние. Детальный обзор.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№11 (188) ИЮНЬ 2005 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин	chikitos@gameland.ru	зам. главного редактора
Константин Говорун	wren@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Александр Фролов	frolov@gameland.ru	редактор
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Эдуард Лухт	hitman@gameland.ru	бильд-редактор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Ярослав Дмитриев	clane@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова	vika@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Бакaнович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная



Официальный партнер

DURACELL O'NEILL ТРИАЛ СПОРТ спортмастер Cheetos

Генеральный информационный спонсор

(game)land MOUNTAIN BIKE КОМПЬЮТЕРРА @mail.ru hi-fi.ru

www.joyn.ru

Тел.: (095) 101 2274, Факс: (095) 291 2175

info@global-expo.ru


LG
Life's Good
FLATRON™
freedom of mind
FLATRON
LG
FLATRON F700P
Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс
Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU


EARTH
2160
СТРАНА
ИГР
WWW.EARTH2160.COM
Reality pump
PC DVD
DEEP SILVER
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG



BRONZE AGE
IRON AGE
DARK AGE
MIDDLE AGE
RENAISSANCE
IMPERIAL AGE
ENLIGHTENMENT
INDUSTRIAL AGE
MODERN AGE
ATOMIC AGE
СТРАНА ИГР
EMPIRE EARTH II
SIERRA


MIDWAY
СТРАНА ИГР
Unreal
CHAMPIONSHIP 2™
THE LIANDRI CONFLICT
EPIC GAMES
XBOX
LIVE



Otogi 2™
SEGA
СТРАНА
ИГР

СТРАНА ИГР || 11 | 188 || ИЮНЬ || 2005

Earth 2160 || Advent Rising || 007: From Russia with Love || Commandos Strike Force || HL2: Aftermath || Empire Earth II || Xenosaga Episode II || Unreal Championship 2 || Area 51 || Midnight Club 3